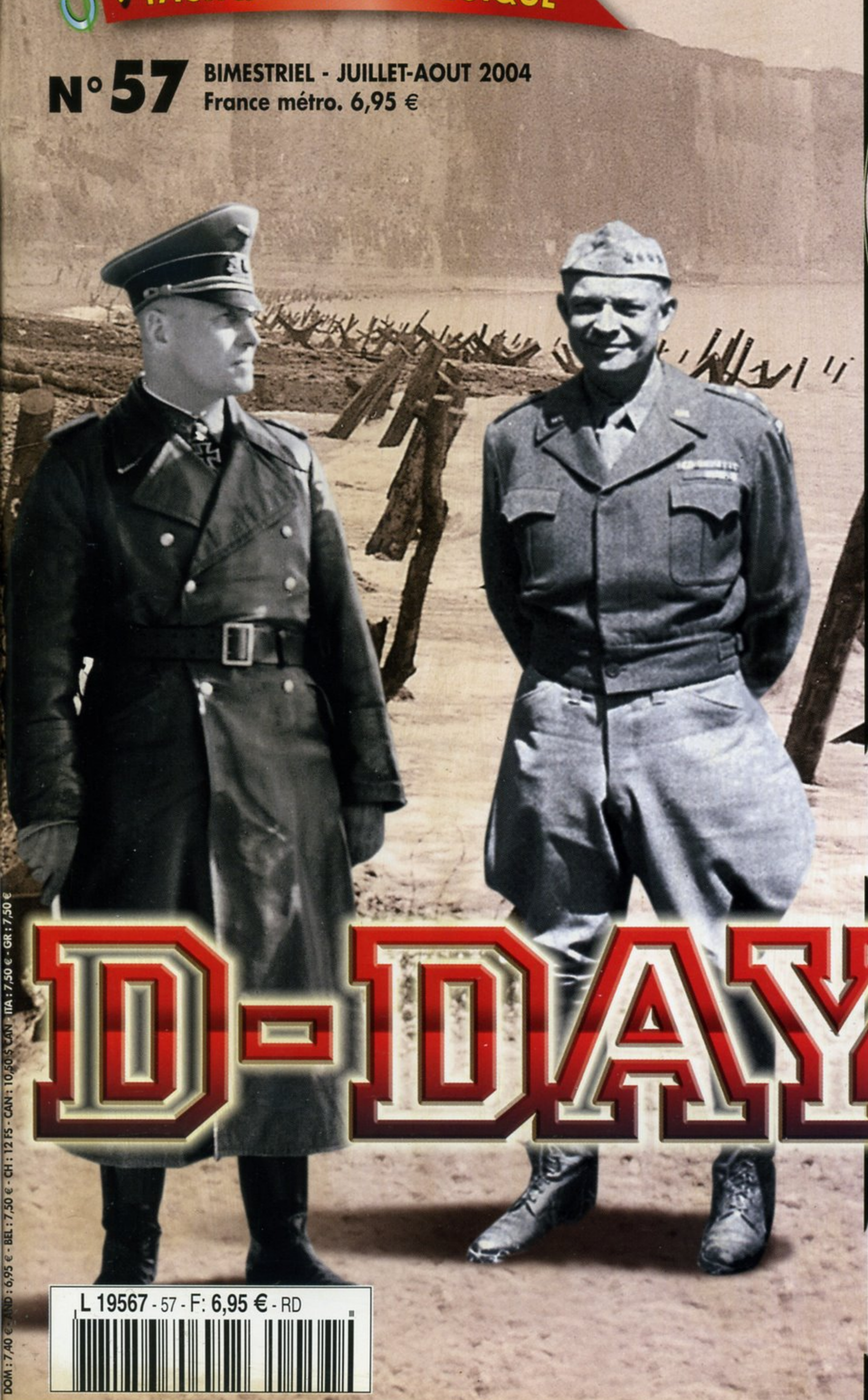
CYBERSTRATEGE

VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°57 BIMESTRIEL - JUILLET-AOUT 2004
France métro. 6,95 €



D-DAY

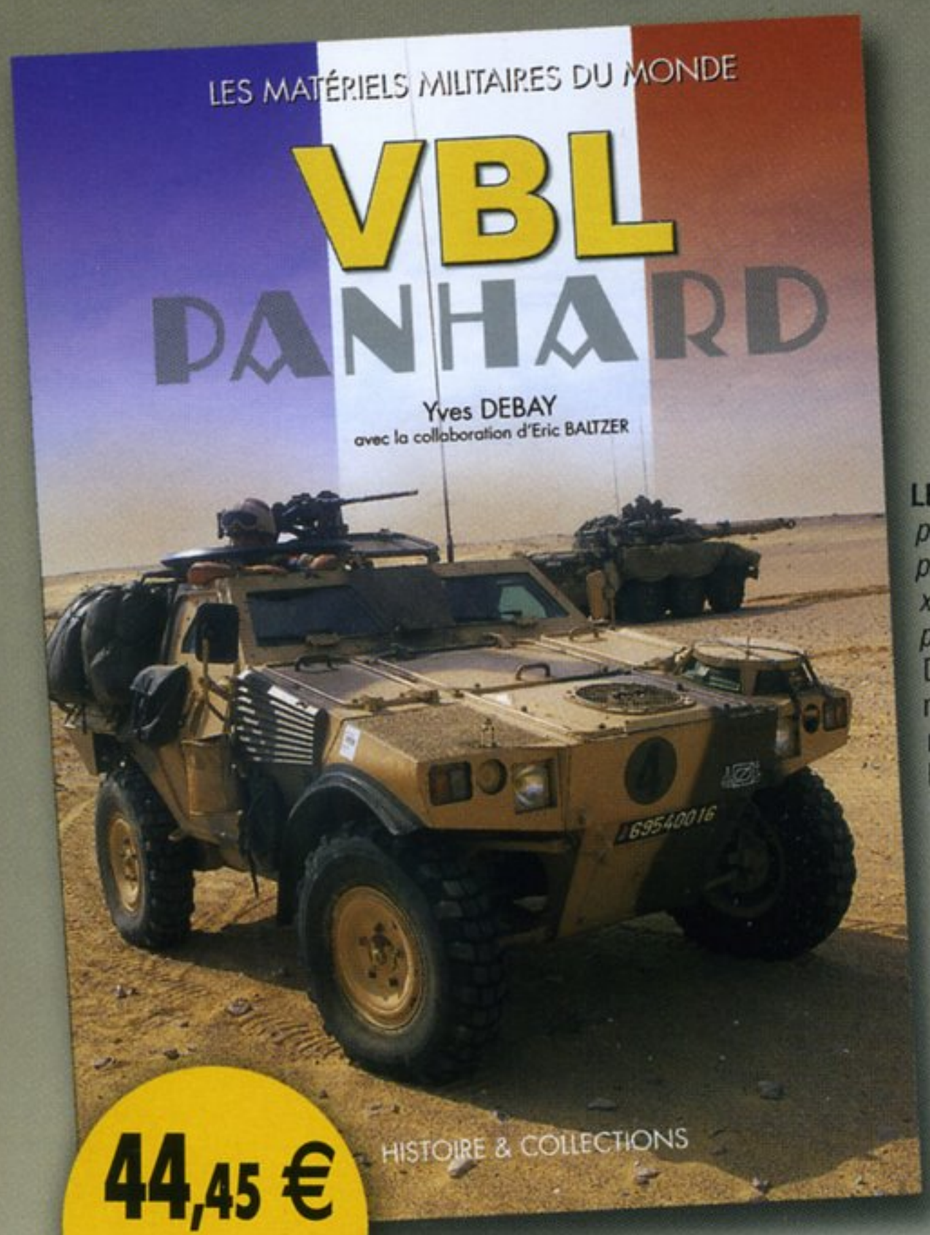
DOM : 7,40 € - AND : 6,95 € - BEL : 7,50 € - CH : 12 FS - CAN : 10,50 $ CAN - ITA : 7,50 € - GR : 7,50 €

L 19567 - 57 - F: 6,95 € - RD

BATISSE 04

COLLECTION DE PRINTEMPS

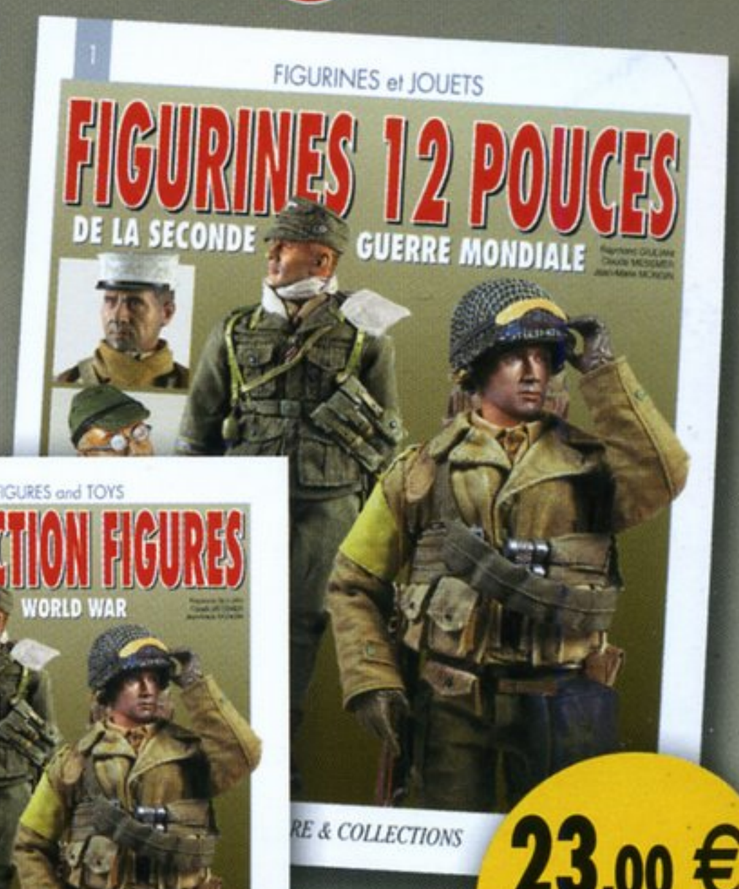
Histoire & Collections



44,45 €
port compris

LE VBL PANHARD
par Yves Debay avec la participation d'Eric Balltzer. Format 22 x 28,5 cm, relié. 140 pages, 400 photos . Plans au 1/35 et 1/48.
Dans cet ouvrage, premier d'une nouvelle collection sur les **Matériels militaires du monde**, Yves Debay, grand reporter du mensuel *Raids*, nous dévoile tout sur cette éclatante réussite de Panhard, non seulement sa conception et son organisation technique, mais aussi la plupart des unités utilisatrices, dans l'armée française et dans le monde entier, avec une iconographie extraordinaire, de près de 400 documents photographiques.

FIGURINES 12 POUCES DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE
par Raymond Giuliani, Claude Messmer et Jean-Marie Mongin Format : 20 x 24 cm. 80 pages.
Collectionner les figurines de grande taille, les célèbres 12 pouces (30 centimètres) ou *« Barbie militaire »* pour les profanes, équivaut — enfin — à établir un pont entre la collection d'uniformes réels et le maquettisme. C'est ce que cet ouvrage entreprend de démontrer.



23,00 €
port compris

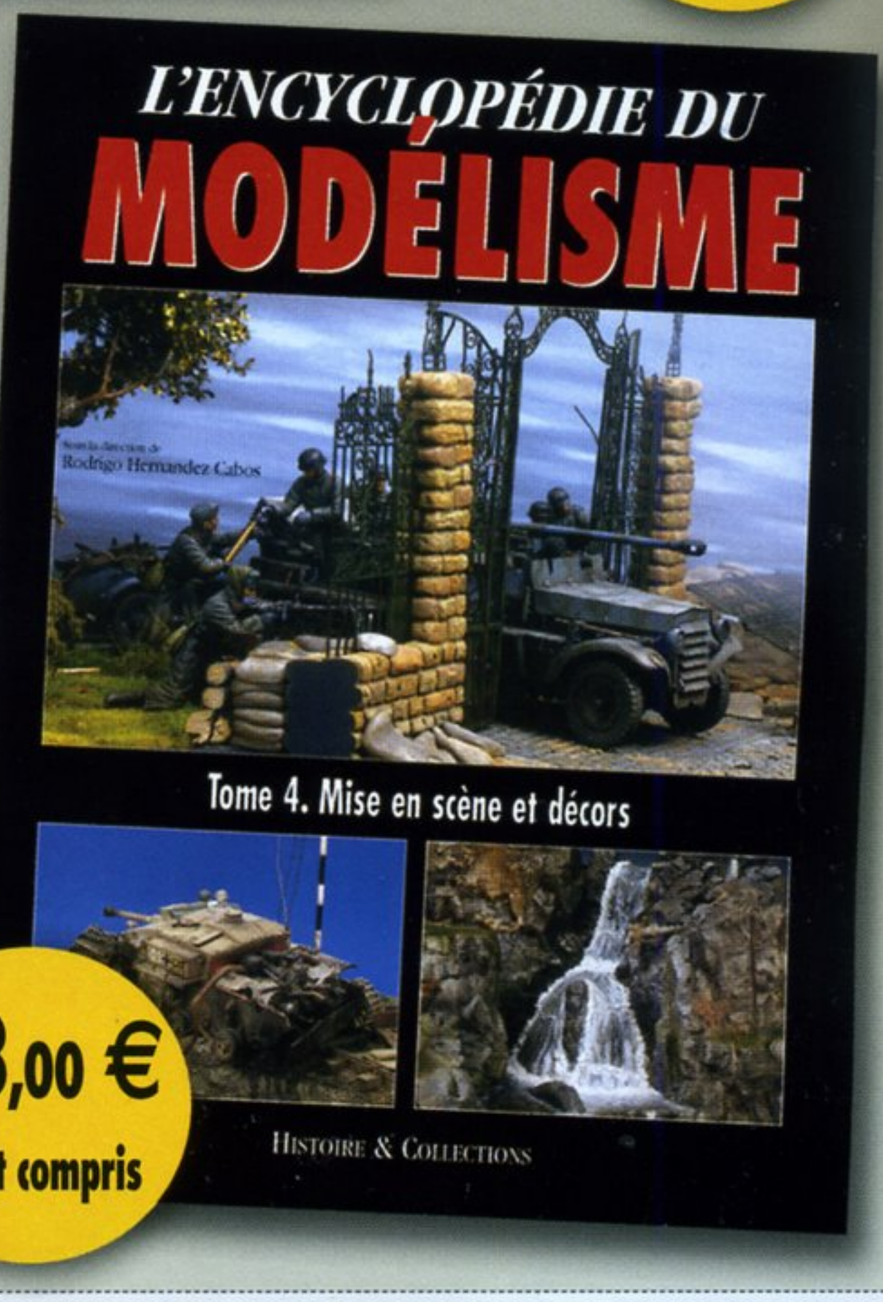
English edition

LES HUSSARDS FRANÇAIS, TOME 1 : 1786-1804.
par André Jouineau et Jean-Marie Mongin. Format : 20 x 24 cm, 80 pages.
Du règlement de 1786 à l'époque révolutionnaire, leur pelisse jetée sur l'épaule et leur sabretache battant au côté, voici tous les régiments de hussards de l'armée française, coiffés de leur caractéristique mirliton.

23,00 €
port compris

English edition

L'ENCYCLOPÉDIE DU MODELISME Tome 4. MISE EN SCENE ET DÉCORS
Format : 22 x 29 cm. 200 pages. Relié.
Cette nouvelle série d'ouvrages collectifs se propose de faire le point sur les dernières techniques de montage, transformation et peinture concernant les plus importants domaines du modélisme statique. Les amateurs les plus doués comme les maquettistes débutants y trouveront leur comptant d'informations.



43,00 €
port compris

BON DE COMMANDE à renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Histoire & Collections **5, avenue de la République. 75541 PARIS CEDEX 11. France**

✔ Je souhaite recevoir

❒ **LE VBL**	**44,45 €**	*(Port compris)*
❒ **Les figurines12 pouces de la seconde guerre mondiale**	**23,00 €**	*(Port compris)*
❒ **12-inch Action Figures WWII**	**23,00 €**	*(P&P included)*
❒ **Les hussards français. Tome I. 1786-1804**	**23,00 €**	*(Port compris)*
❒ **French hussars. Volume I. 1786-1804**	**23,00 €**	*(P&P included)*
❒ **L'encyclopédie du Modélisme.** Tome 4 : Mise en scène et décors	**43,00 €**	*(Port compris)*

Veuillez trouver ci-joint mon règlement de ..... € à l'ordre d'*Histoire & Collections*

❒ Chèque bancaire ❒ Mandat

❒ CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration ..... / ..... Signature :

Votre numéro de client/abonné *Histoire & Collections* : .....

VV 57

Nom ..... Prénom .....

Tél. : ..... Adresse .....

Code postal ..... Ville ..... Pays .....

ORDRE DE BATAILLE N°57

JUILLET-AOUT 2004

		Journal de marche
CALENDRIER : Toutes les manifestations		
NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés		4
ANALYSE : ***Mémoire 44,*** Days of Wonder		6
QUE CHOISIR : **La campagne de Normandie**		8
CAMPAGNE : **La 21.Pz sur les tables de jeux**		10
SCENARIO : ***Lock 'N Load* en Normandie !**		18
ART DE LA GUERRE : **Les acteurs de la campagne de 1805**		20
ENCART-JEU : ***OVERLORD 1944 - LE JOUR J***		
notre jeu complet avec règles, cartes et planche de pions		30
PARTIE COMMENTEE + SCENARIO : ***Semper Victor***		40
SCENARIO : ***ASL 1944***		43
REGLES : ***Le Blockhaus*, le débarquement facile**		46
SCENARIOS : **En pointe toujours 1944**		49
NOUVEAU ! : Les règles de jeu avec figurines		54
NOUVEAU ! : Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures		58
CYBERSTRATEGE : **Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton**		60
LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte		
Précisions* Semper Victor, *les tournois, les clubs, les petites annonces.		

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39 font partie intégrante de *VaeVictis*.

Photos ECPAD, IWM. Couverture E. Batisse

Vous pouvez dorénavant envoyer vos mails directement à abonnement@histecoll.com pour tous les abonnements (subscriptions) et à vpc@histecoll.com pour la VPC

Directeur de la publication : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Nicolas Stratigos.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Rédacteur assistant : Laurent Duclos.
Maquette : Nicolas Stratigos.
Pions : Christophe Camilotte.
Carte : Didier Bourgeois.
Rédaction et graphistes : Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Jean-Marc Deschamps, Anis Elbied, Morgan Gillard, Raymond Guilani, Erwan Le Vexier, Magali Masselin, Eric Micheletti, Thibault Panfili, Nathalie Senhadji. Alexandre Thers, Philippe Teulé, Antoine Viau, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Jean-Claude Bésida, Yves Buffetaut, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Pascal Di Folco , Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Théophile Monnier, Joël Montagu, Philippe Naud, Luc Olivier, Giuseppe Rava, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Eric Teng.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION:
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Chef de publicité jeux informatiques : Séverine Piffret. Tél. : 01.40.21.17.99.
Assistante de publicité : Corinne Lepoittevin. Tél. : 01.40.21.18.28.
Chef de fabrication : Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.
Graphiste : Aurélie Saintecroix. Tél. : 01.40.21.07.08.

DEPARTEMENT COMMERCIAL :
Directrice du développement : Patricia Douriquian. Tél : 01.40.21.06.04. E-mail : pdouriquian@histecoll.com
Secrétaire générale : Laetitia Quinton. Tél : 01.40.21.18.24
Responsable commerciale : Christine Vichy. Tél : 01.40.21.75.34
Assistantes de la direction générale : Aurèle Dauverchain. Tél : 01.40.21.07.09 Sandrine Régat . Tél : 01 40 21 18 26
Accueil : Priscilla Musselaya. Tél : 01.40.21.18.20
Abonnements : Samira Mzaghrani : 01.40.21.07.76 Myriam Hanif : 01.40.21.07.84
VPC : Françoise David : 01.40.21.17.96

DEPARTEMENT GESTION
Directrice financière : Chantal Raynaud.
Comptabilité : Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.

ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) :
France : 35 €
UE et autres pays : 42 €
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par SORDIAP.
tél. : 01.42.36.36.84.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris.
Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz.
Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 182 938,82 €, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Eric Micheletti.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Diffusion pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, Avenue Van Kalken,9. B-1070 Bruxelles. Fortis 210-0402415-14 Tél. Abonnement : 02/555.02.17. Fax : 02/555.02.09.
Tél. Administration des ventes : 02/555.02.21
E-mail : press@tondeur.be
Abonnements :
6 numéros : 41 € port compris
12 numéros : 82 € port compris
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CPPAP : n° 0704 K 78980
● Maquette intégrée *PowerMacIntosh 9600.*
● Traitement de l'image : *Studio graphique A & C*
● Impression : *Léonce Deprez*
n° ISSN 1261-078X

© Copyright H&C 2004. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France Printed in France,* Imprimé en France

EDITORIAL

Chers amis lecteurs

Pour fêter dignement le soixantième anniversaire du débarquement de Normandie, ce numéro de *VaeVictis* lui est en grande partie consacré. Pour notre troisième incursion sur les plages, après l'échelle stratégique (*VV* 27) puis l'échelle tactique (*VV* 31), nous vous proposons de rejouer les dix premiers jours de combat à l'échelle opérationnelle sur trois demi-cartes. La ville de Caen tombera t-elle à J + 1 ? A vous de jouer !

Les figurinistes ne sont pas en reste, à côté d'une étude exhaustive de la 21. PZ et sa représentation sur les tables de jeu, *VaeVictis* vous propose également une règle simple pour rejouer les premiers assauts contre les défenses allemandes.

Critiques de jeux, scénarios (*ASL*, *EPT*, *Lock 'N Load*) sont également consacrés à cet épisode plus qu'important de la Seconde Guerre mondiale.

Alors, à vos pions et figurines...

Bonne lecture et bon jeu à tous

Nicolas Stratigos
vaevictis@histecoll.com

Dear fellow readers.

This issue is a special 60th anniversary of the D-day in Europe. You will find a game on the first ten days of the fight against the « Fortress Europa » on a bigger map than usual, as well as a lot of scenarios for ASL, EPT, Lock 'N Load and articles on this most important subject.

Good reading and good game

Nicolas Stratigos

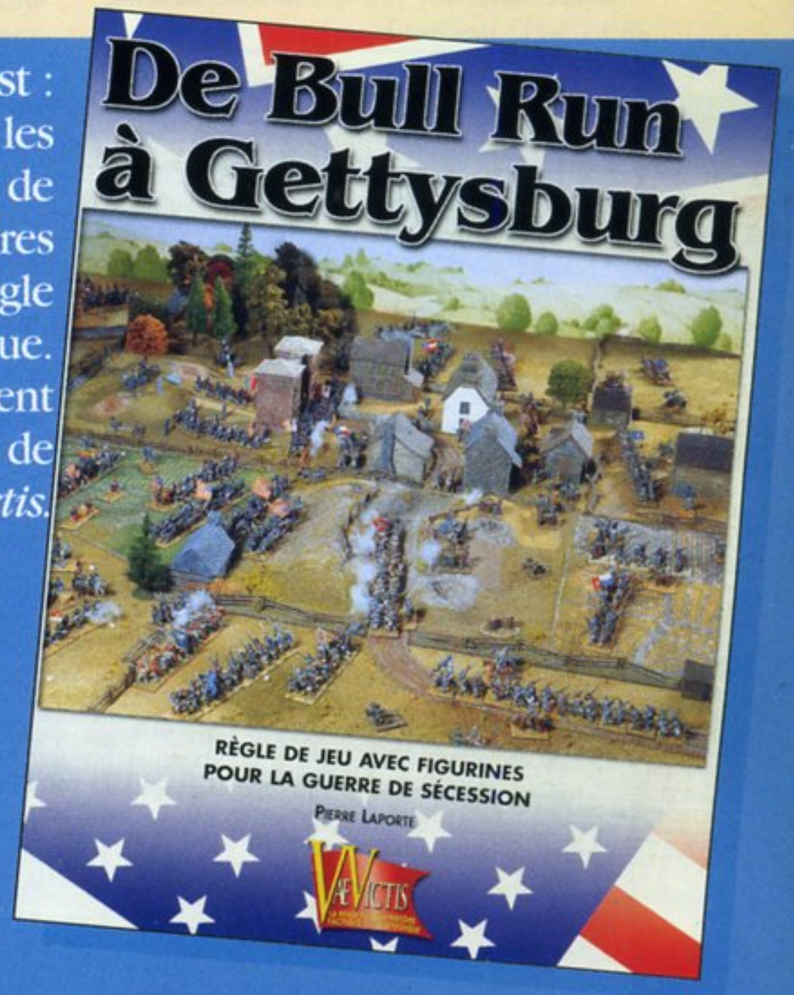
Nous ne devons pas oublier qui sont nos ennemis et qui sont nos alliés.
We must not forget who are our enemies and who are our allies.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

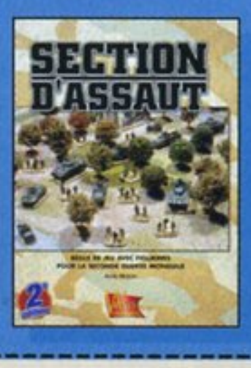
Présente

DE BULL RUN A GETTYSBURG

De Bull Run à Gettysburg c'est : la possibilité de rejouer toutes les grandes batailles de la guerre de Sécession et de créer vos propres engagements grace à une règle simple et ludique. C'est aussi régulièrement de nouveaux scénarios et de nouvelles règles dans *VaeVictis*.



Egalement disponibles

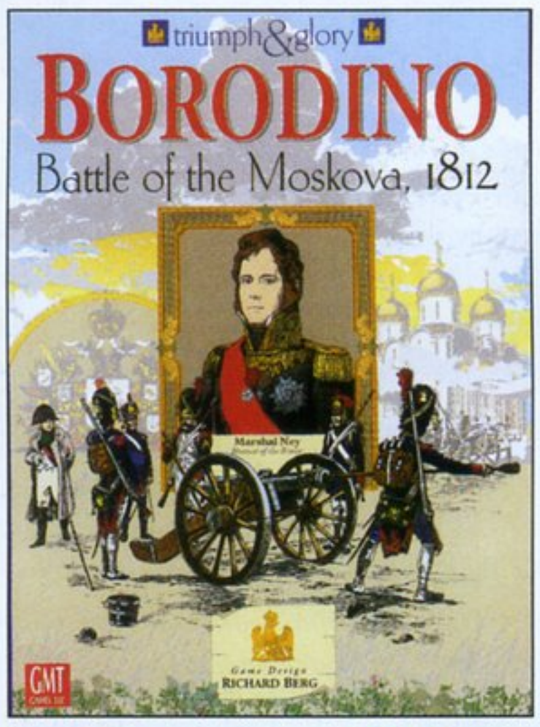


BON DE COMMANDE

Vae 57

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :
SECTION D'ASSAUT seconde édition ❑
***DE BONAPARTE A NAPOLEON* : EPUISÉ ! 2e ÉDITION EN PRÉPARATION**
LISTES D'ARMÉEES N°1 ❑ **LISTES D'ARMÉEES N°2** ❑
LISTES D'ARMÉEES N°3 ❑
DE BULL RUN A GETTYSBURG ❑
au prix unitaire de 10,95 € + 4 € de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom.....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....Pays.....

L'ACTUALITÉ DU JEU SUR CARTE



BORODINO 1812

Borodino, le deuxième jeu de la série *Triumph and Glory* annoncé depuis des lustres, est enfin disponible. Son histoire commence malheureusement par un (mauvais) gag. La Grande Redoute de Borodino a été oubliée sur la carte ! Un filtre Photoshop est en cause... GMT Games s'est d'ores et déjà engagé à renvoyer une nouvelle carte, actuellement en cours de ré-impression, à tous les acheteurs. À cela s'ajoutent sur le site GMT des errata dépassant déjà une bonne page et portant plus particulièrement sur les scénarios. Bref, le service après-vente GMT va avoir fort à faire. Ce ne sont heureusement que quelques soucis matériels qui ne remettent pas en cause la valeur du jeu.

Revenons donc à ses caractéristiques. Les règles sont celles de la version 2 .2 de *Triumph and Glory*. Il n'y a réellement aucun changement majeur à noter. Les ajustements portent sur les retraits temporaires du jeu d'unités affaiblies et sur les charges de cavalerie. Désormais les unités désorganisées qui le sont une seconde fois sont retirées du jeu (au lieu de partir en déroute). Elles peuvent revenir en jeu en passant par plusieurs étapes. La première les mènera dans une case de ralliement située en bord de carte, pour simuler les efforts nécessaires à faire retrouver à l'unité son aptitude au combat. Ensuite elle pourra revenir sur le champ de bataille, à la suite d'un test de cohésion réussi lors de la phase de ralliement. Les unités d'artillerie ne suivent pas ces règles et sont directement éliminées. La procédure de charge de cavalerie a été revue, afin d'en éliminer les zones d'ombres. Au résultat la charge comprend maintenant neuf étapes et le chapitre qui lui est consacré s'étend sur deux pages ! Il y a certes clarification, mais pas simplification. Dans leurs principes les charges doivent toutes être déclarées avant que la première ne soit résolue. Elles nécessitent un test d'engagement et sont soumises aux tirs de réaction de l'infanterie et de l'artillerie adverse. Il reste possible de rappeler ses cavaliers en cours de charge ou de les faire pivoter d'un bord d'hexagone à l'approche de la cible.

Borodino ne compte que deux scénarios, la bataille pour la redoute de Schevardino (5 septembre 1812) et la bataille de la Moskova (7 septembre). La carte est suffisamment vaste pour permettre des variantes intéressantes dans les plans de bataille (attaque de contournement par exemple). Parmi les règles spécifiques aux scénarios, il faut mentionner celle concernant les limites d'activation des corps russes et celle portant sur l'utilisation de la cavalerie de réserve de la Grande Armée. Comme *T&G*, *Borodino* est un jeu qui demeure suffisamment simple pour être plaisant et jouable rapidement, malgré l'importance en taille et en nombre d'unités de la bataille. La finition laisse un peu à désirer. Il est donc plus prudent de laisser passer un peu de temps (liste exhaustive des errata) avant de parler de *Borodino* plus en détail dans un article de fond.

Borodino, Battle of the Moskova est un jeu d'histoire en anglais comprenant une carte, deux planches de pions, deux aides de jeu et un livret de règles et de scénarios.

GMT Games : www.gmtgames.com

Voir aussi les forums dédiés à Borodino sur www.strategikon.net

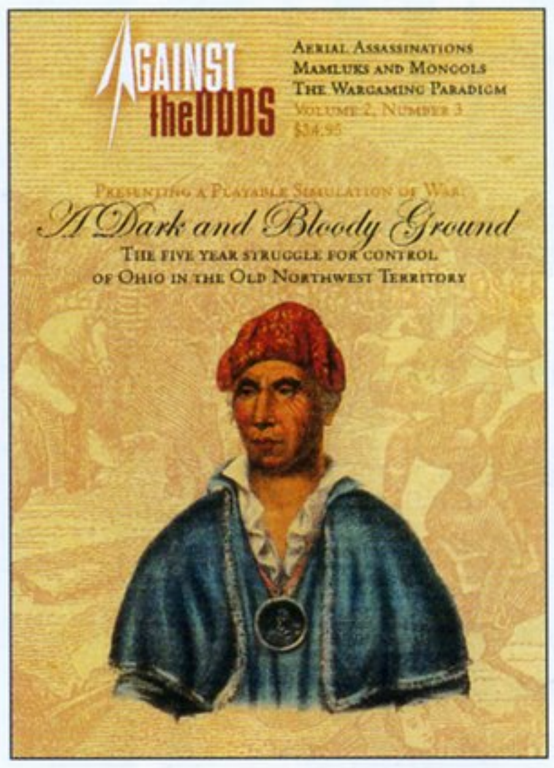
STRATEGY & TACTICS 221

Le sujet du jeu joint en encart dans le dernier *S&T* apparaît pour le moins ambitieux puisqu'il traite de la Guerre de Sept Ans (1756-63) à l'échelle planétaire. Et il est vrai que ce conflit embrasa non seulement l'Europe mais également divers contrées stratégiques aux quatre coins de notre planète : Amérique du Nord, Caraibes, Inde,...

Les amateurs de jeux suffisamment détaillés sur ce thème resteront sans doute quelque peu sur leur faim car si les mécanismes se veulent extrêmement abordables c'est hélas quelque peu au détriment d'une finesse de simulation pas vraiment présente ici. Entre autres, l'échelle de jeu choisie fait que les affrontements sur le théâtre européen s'avèrent beaucoup trop peu détaillés. Et pour l'ambiance, il faut également déplorer l'absence de tout personnage (politique ou militaire) nommé. Certes, une fois encore, on retrouve les petites et grandes manies de l'auteur, Joe Miranda : marqueurs stratagèmes, évènements aléatoires, présence de plusieurs tables de combat, mécanismes régissant le ravitaillement,... et on peut également apprécier qu'il soit possible de jouer certaines puissances non européennes (l'Empire Mandchou et la Confédération Maratha) mais cette réalisation (praticable par 2, 3 ou 4 joueurs) ne fera sans doute pas oublier le pourtant parfois également perfectible *Soldier Kings* (Avalanche press) traitant du même thème.

La partie magazine inclut bien entendu des dossiers correspondant au jeu traité (l'un insiste sur le caractère réellement mondial de ce conflit, l'autre détaille la gestion des batailles durant cette période) mais également des articles sur la guerre hispano-américaine aux Philippines ainsi que sur un autre drame de la fin de la Guerre d'Indochine : la destruction du Groupement mobile 100 dans la province d'Annam en juin 1954

Stéphane MARTIN



AGAINST THE ODDS

Le troisième numéro de la seconde année du magazine *Against the Odds* est bel et bien là. Encore une fois, le jeu proposé en encart est résolument original. *A Dark and Bloody Ground* (Une terre sombre et sanglante), c'est son nom, porte sur les guerres menées par la jeune nation américaine pour le contrôle des territoires situés entre les treize colonies d'origine et la Louisiane alors espagnole : vallée de l'Ohio et anciens Territoires du Nord-Ouest. Les événements se situent entre 1790 et 1795, quelques années à peine après l'indépendance. Les Américains doivent lutter contre les Anglais, qui n'ont pas évacué tous les forts qu'ils avaient promis d'abandonner dans le cadre des dispositions du Traité de Paris (1783). Ils doivent également affronter les tribus indiennes locales (Miami, Shawnee, Wyandot, Mingo, Ottawa et Delaware), avec lesquelles l'Angleterre souhaite poursuivre un commerce lucratif à son avantage. Les milices et les troupes régulières doivent tenter de contrarier les menées britanniques et surtout mettre fin aux atrocités et massacres réciproques entre colons et indiens. On se situe dans le domaine de la « petite-guerre », avec des escarmouches, des razzias, de petites batailles et l'utilisation de points d'appui refuges (petits ou grands forts). Chaque tour de jeu équivaut à une saison (trois mois) pour la partie campagne et chaque séquence tactique, à une heure pour les batailles. Les pions représentent en général des unités de cent hommes. La carte, découpée en zones carrées ou rectangulaires plus ou moins régulières, couvre la totalité de l'Ohio, l'est de l'Indiana, le sud du Michigan, l'ouest de la Pennsylvanie et de la Virginie et enfin le nord du Kentucky. Plus étonnant, trois mini champs de bataille (avec des hexagones) sont disposés sur le bord de la carte principale pour résoudre les batailles. Ils correspondent chacun à un type de paysage : terres sauvages, terrain accidenté ou zones colonisées. La structure de chaque tour est assez classique : évènements aléatoires, déploiements des nouveaux colons, ravitaillement, mobilisation indienne et renforts des armées régulières, phase d'actions (qui inclut les batailles tactiques) et enfin phase de raids. Le jeu est complet et relativement complexe, avec notamment deux pages complètes de tables diverses (huit au total). Le contexte historique est restitué avec beaucoup de précision : chefs historiques, unités spéciales, etc. Les scénarios sont de deux types, campagnes ou batailles. Prévus pour deux joueurs, il peut cependant être facilement adapté pour le jeu en solitaire. *ATO* décline donc avec cohérence et persévérance son concept : originalité des thèmes, système pointu et complexe et enfin situations déséquilibrées.

Côté articles, le magazine comprend trois dossiers sur l'histoire des guerres indiennes de la jeune Amérique (le sujet du jeu), et un autre sur les Mameluks et les Mongols. On notera également un article d'analyse particulièrement intéressant tentant une explication sur le fait que les jeux d'histoire tactiques et stratégiques se vendent mieux que les jeux à l'échelle opérationnelle. Avec *ATO*, la qualité est toujours au rendez-vous, cette nouvelle parution le confirme. C'est selon moi le meilleur magazine américain actuel.

Frédéric BEY

Against the Odds, Volume 2, n°3 est un magazine en Anglais comprenant *A Dark and Bloody Ground*, jeu en encart, une carte et une planche de 280 pions en couleur. Site : www.atomagazine.com Courriel : admin@atomagazine.com

C3I N°15

En dehors de son jeu en encart [les amateurs apprécieront le module *Kasserine*, pour le jeu *Rommel's Battle for Tunisia*. Carte, quarante pions, règles et historique sont fournis pour rejouer cette célèbre victoire de Rommel, mal exploitée et donc gâchée. L'échelle de jeu subit des modifications considérables afin de s'adapter à l'étroitesse

DTP : LA GUERRE EN CIVIL (SUITE)

● **Perry Moore Games**

Même si la finition des produits édités par cet auteur ô combien prolifique laisse parfois à désirer, force est de reconnaître que ses multiples simulations continuent à explorer des contrées et des thèmes souvent inédits. La guerre civile russe est le théâtre de la dernière production de Perry Moore : 200 miles from Moscow . L'échelle de jeu est opérationnelle et le thème reproduit une offensive majeure des armées blanches lorsque ces dernières bénéficiaient encore d'un certain avantage sur des forces bolcheviques pas encore assez organisées et aguerries. Denikin est à la tête de cette entreprise composée de la crème des forces blanches ainsi que d'un équipement assez hétéroclite issu de la grande Guerre : voitures et trains blindés, chars, un peu d'aviation.

Contact : http://pweb.jps.net/~perrya/

● **Schutze Games**

Un peu plus classiques apparaissent tout à la fois les mécanismes et surtout les thèmes abordés par les deux dernières productions de cet éditeur australien puiqu'il s'agit de reproduire d'une part avec Vicksburg la célèbre campagne brillamment menée par Grant en 1863 et, d'autre part, avec Montebello, la bataille du même nom qui opposa les Français aux Autrichiens quelques semaines avant Solférino en 1859. Les pions sont livrés sous formes d'autocollants à éventuellement fixer sur des socles en bois.

Contact : http://www.geocities.com/schutze_games/

Stéphane MARTIN

du champ de bataille. Notons d'autres spécificités comme la présence d'unités de semi-chenillés blindés afin de simuler le fait que l'infanterie portée, en particulier américaine, a dû quitter ses véhicules pour prendre position dans la passe), le nouveau *C3i* s'articule principalement autour de deux dossiers sur les jeux GMT Games *Risorgimento 1859* et *SPQR*. Sur le premier, un article de trois pages est consacré à une analyse et à un récit d'une partie du jeu de campagne, composante oubliée de cette boîte dont on a plutôt retenu le module tactique. Il est accompagné d'un autre, de cinq pages, portant sur l'historique de la campagne de Napoléon III en Lombardie. Très fouillé, ce dossier est particulièrement plaisant à lire.

Le plat de résistance a la forme habituelle de nouvelles règles pour *SPQR* et la série *GBoH*. Il s'agit cette fois-ci du rôle des vélites et des troupes légères dans les batailles de la période. Après un rappel historique sur ce type de soldats, aussi bien pour la période de la Grèce classique que celle de la République romaine, Dan Fournie formule un certain nombre de constatations et propose quelques ajustements. Selon lui, le nombre et la puissance des pions vélites des légions romaines sont exagérés dans *SPQR*. Il se base sur les analyses de l'historien Hans Delbrück, qui ne voit que trois cents à six cents vélites servant effectivement en tirailleurs dans chaque légion, là où Polybe affiche le nombre théorique de mille deux cents. Il affirme également que les frondeurs sont sous-évalués en efficacité de tir par rapport aux archers dans les règles originales de la sérié *GboH*. Il propose comme mesure corrective de traiter désormais les vélites comme des tirailleurs, non plus comme de l'infanterie légère, de diminuer leur valeur de cohésion, de modifier la table de tir pour les frondeurs et d'augmenter la cohésion de ces derniers. Il accorde également des capacités de lanceurs de javelot à toutes les unités d'infanterie légère africaine et numide, qui en étaient privées. Enfin, il ajoute des pions archers maures dans l'ordre de bataille des armées carthaginoises, cela pour tous les scénarios de la série. De nouveaux pions sont fournis pour permettre l'application facile de ces règles. R. Berg et M. Herman (les créateurs de SPQR), tout en donnant leur blanc-seing à Dan Fournie, précisent dans un encadré qui leur a été réservé que, selon eux, il s'agit uniquement d'une autre vision des choses et non d'une rectification d'erreurs présumées de leur système original... Saine ambiance. J'aurais tendance de mon côté à suivre plutôt l'avis de Dan Fournie, ayant maintes fois constaté que l'utilisation des vélites pouvait s'avérer exagérément destructrice dans la version native du jeu.

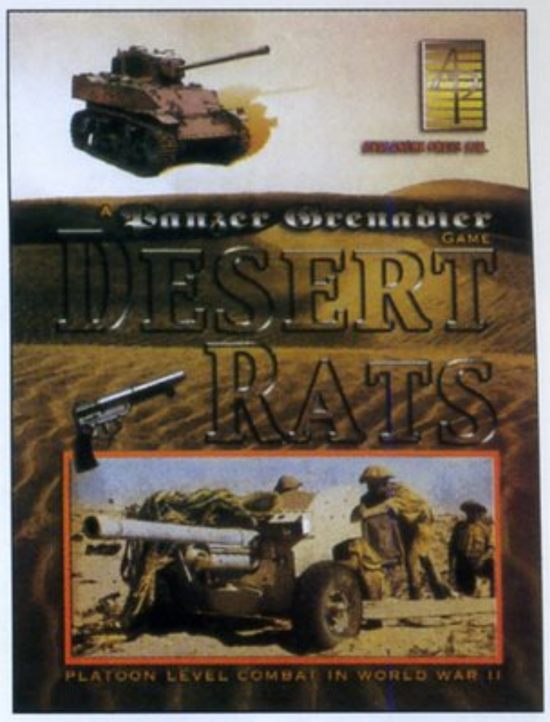
A noter aussi dans ce *C3i* n°15 : des articles d'analyse sur *Clash of Giants* et *Barbarossa to Berlin* ainsi que des conseils pour débutants pour *Path of Glory*. Enfin, les amateurs de jeu aérien trouveront également un module avec des variantes pour *Twilight of the Luftwaffe*. En plus des pions pour le jeu en encart sur Kasserine, la planche du magazine comprend soixante-quatorze nouveaux pions pour *SPQR*, dix pour *Ukraine 43* et des cartes pour *Twilight of the Luftwaffe* (*Down in Flames*).

Frédéric BEY et Philippe NAUD

C3i n°15 est un magazine en anglais dédié aux jeux de l'éditeur GMT Games : www.gmtgames.com

Desert Rats

Cette extension indépendante (jouable seule) pour *PanzerGrenadier* de Avalanche Press est une « nouvelle » incursion de ce système sur le théâtre des combats d'Afrique du Nord. Mais alors que *Afrika Korps* ne traitait que des trois principaux belligérants à savoir Angleterre, Italie et Allemagne, *Desert Rats*, en revanche, fait la part belle aux autres nations du Commonwealth : Inde, Néo-zélandais (et Maoris) entre autres. Coté axe, DAK et unités italiennes accompagnées de leurs auxiliaires sont également représentées. Comme il est désormais d'usage avec cette série, les règles mises à jour sont accompagnées d'un livret de règles spécifiques et de 50 scénarios... Rien que ça. Les pions (825 au total) sont, comme toujours,



de qualité. Là où les choses se gâtent considérablement, c'est lorsque rentré chez lui tout impatient avec sa boîte entre les mains, le joueur, interdit, contemple les cartes...

Et là, c'est le drame... Les mots me manquent pour qualifier l'objet du délit. Nous avons donc là un philtre *photoshop* directement inspiré d'un motif de moquette du plus beau style pompidolien, avec tâches de vinasse intégrées en guise de relief. C'est à vomir (d'ailleurs, je me demande si ce n'est pas de cette façon que le graphiste a procédé). Bref, on dirait un résultat de lendemain de cuite à la gnôle frelatée.

Cela dit, *Desert Rats* a au moins le mérite d'aborder entre autres opérations et batailles de plus grande envergure (Gazala, Crusader), et à une échelle jouable, des affrontements périphériques peu ou pas connus de l'épopée africaine.

Laurent DUCLOS

www.store4war.com

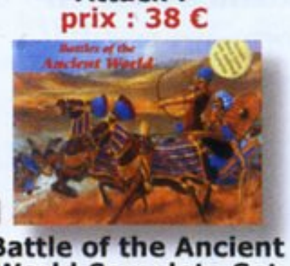
Jeux de stratégie - Histoire militaire - Défense

La plus importante boutique internet et VPC en Europe

Les meilleurs prix - livraison en colissimo - des spécialistes passionnés à votre disposition

Nouveautés Wargames

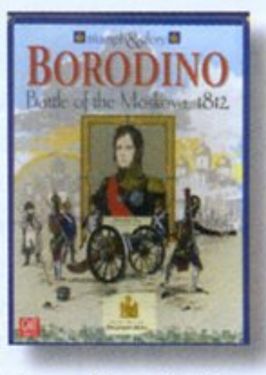
Attack !
prix : 38 €



Battle of the Ancient World Complete Set
prix : 75 €

Santa Maria
prix : 54 €

Whisling Death
prix : 92 €



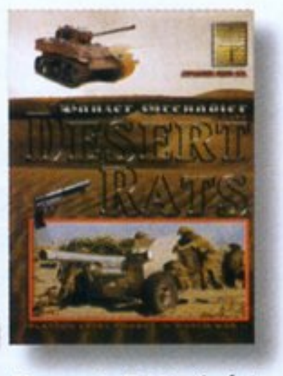
Borodino (GMT)
prix spécial : 40 €

Strategy & Tactics n°221 (DG) prix : 25 €

ASL Starter Kit #1
prix : 32 €

Downtown (GMT)
prix : 64 €

Gringo! : the Mexican War 1846-48 (GMT)
prix : 58 €



Desert Rats (série Panzergrenadier n° 7)
prix : 69 €

Nouveautés :
Medieval (GMT) 49 €
Third Reich (Ava) 74 €
Bomb Alley (Ava) 72 €
Ardennes' 44 (GMT) 56 €
Six jours de gloire (derniers exemplaires dispos !) 33 €
Pasaran ? : the Spanish Civil War (UGG) 29 €
Streets of Stalingrad 189 €
The Sun of Austerlitz (OSG) 51 €
Firefight (SPI) 19 €
Attack ! Expansion (Eagles Games) 38 €
S&T n° 220 25 €
Battle over Britain (SPI) 24 €

CATALOGUE GRATUIT !
Notre catalogue 2004 est disponible sur simple demande : +6000 références (livres, revues, jeux pc, wargames) = une source de documentation et de jeux uniques en Europe !

Nouveautés Jeux PC

Silent Storm (VF)
prix : 49,90 €

Jagged Alliance 2 Wildfire (VO)
prix : 59 €

Nouveautés HPS :
War over Vietnam
El Alamein 42 (série Panzer Campaigns)
Point of Attack 2 (patch dispo dans PC4War 11)
Market Garden
Sicily 43
Pacific War
Rzevh 42
Advance of the Reich
Guadalcanal (Naval Campaign)
Squad Battle : Korea

Autres HPS :
Wagram 1809
Kursk 1943
Tsushima 1905
Jutland 1916
Korsun 44
Série Squad Battles
Fulda Gap 85
Eckmuhl
Russian Campaign
Tous les HPS sont à **56 euros**

Sélection wargames PC :
Pax Romana 44,95 €
Crusader Kings 44,95 €
Strategic Command 39,95 €
Uncommon Valor 49 €
War Age of Imperialism (VF) 29,95 €
Korsun Pocket (VO) 49 €
Squad Assault (VO) 44 €
Dominions II (VO) 49 €
The Entente (1re guerre) 49,95 €
Pack Medieval Total War et Viking Invasion (VO) 49 €
Combat Mission 3 33 €
Hearts of Iron 44,95 €
Etherlords II 44,95 €
Star Fury (VO) 44 €
Patrician III 49,90 €
Warlords IV (VO) 59 €
War Times 44,95 €
Afrika Korps vs Desert Rats 44,95 €

Disponible en kiosque !
Ce premier hors-série PC4War est entièrement consacré à la série Combat Mision, avec des articles tactiques, un CD bourré de mods et de scénarios, etc.
Egalement dispo : PC4War n° 11 !

HS PC4War n°1 Spécial Combat Mission
prix : 10,95 €

tous les éditeurs aux meilleurs prix :
GMT, Avalanche, The Gamers, Clash of Arms, ADG, très large gamme ASL, etc.
Un stock unique en France !

EXPEDITION (France)
Moins de 20 € de commande : 4 €
Moins de 50 € de commande : 5 €
Moins de 80 € de commande : 6 €
Gratuit au dessus de 80 € !
Europe et Monde (voir notre site)

Pour Commander

Sélectionnez les produits - Indiquez le montant de votre commande + frais de port : _____,__ €

Par courrier postal
Store4war, 470 av. Jean-Monnet, PAE LA Pile 13760 Saint-Cannat

Sur Internet : www.store4war.com
paiement sécurisé en 128 bits VISA/MASTERCARD
chèque ou mandat

Par téléphone : 04 42 50 69 83
lundi-vendredi 9h/12h et 13h30/18h - samedi 9h à 12h

Indiquez vos coordonnées avec précision

Prénom & Nom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Pays : _____

N'oubliez pas de joindre votre règlement

Paiement par chèque ou mandat : à l'ordre de "STRATAEGIS"

Paiement par CB (VISA/MASTERCARD) **:**

n° de carte : / / /

Date d'expiration : __ __ / __ __ Signature :

MEMOIRE 44

Jeu de stratégie et jeu de plateau

RAREMENT un jeu aura autant mérité l'épithète de « jeu tout public. » Car pour le vieux grognard qui en est à sa quatre-vint-neuvième partie de *Streets of Stalingrad* comme pour le jeune pour qui le *Uno* est un jeu de stratégie, il est possible de s'amuser en jouant à *Mémoire 44*.

Antoine BOURGUILLEAU

Mémoire 44 est un jeu de plateau ayant pour cadre les opérations de libération de la France en 1944. Au lieu de se concentrer exclusivement sur les combats de Normandie, *Mémoire 44* couvre aussi bien l'opération Cobra que les combats du Mont Mouchet, l'offensive de la trouée de Saverne que les parachutages de Sainte-Mère-Eglise. Un choix qui s'explique entre autres par le partenariat de Days of Wonder, éditeur du jeu, avec la Mission du 60e anniversaire des débarquements et de la Libération de la France, dont les historiens ont validé l'historicité des scénarios et se sont assurés que tous les épisodes de la Libération étaient représentés.

UN MATÉRIEL À LA HAUTEUR

Une fois la boîte ouverte, on se retrouve face à une carte double face, avec un coté « campagne » uni et un autre « plage » avec... une plage ! On y trouve également deux pochettes de figurines, des dés à symboles cabalistiques, des tuiles hexagonales à placer sur le terrain et un jeu de cartes. Le matériel ravira petits et grands et rappelle la bonne époque des petits soldats en plastique. Les soldats allemands et américains sont bien reconnaissables et rien n'empêchera le vrai fan de s'acheter une boite de paras britanniques pour remplacer les Américains à Pegasus Bridge ou à Arnhem. Les blindés sont un sherman et un panzer IV. Les cartes et tuiles sont agréables, font un fort bel effet, et les cartes à jouer sont très réussies, mention spéciale à l'illustrateur, Julien Delval, qui a fait un boulot remarquable, avec un visuel aussi grand public que précis, ce qui est une gageure.

UN SYSTEME QUI TOURNE

De fait, le système, pour être innovant, n'est pas neuf. Son auteur, Richard Borg (à ne pas confondre avec Richard Berg), n'est autre que le créateur du jeu *Battle Cry*, dont nous avons déjà parlé dans ces colonnes. Les parties sont toujours organisées de la même manière : on élabore en premier le plateau, en plaçant les hexagones supplémentaires sur la carte, qui permettent de transformer une sympathique plaine en authentique plateau du Vercors. Ce plateau est lui-même découpé en trois grandes sections, droite, gauche et centre, d'une grande importance dans le système. Ensuite, on place les figurines et les éventuels obstacles : chevaux de frise, barbelés, sacs de sable. Les joueurs reçoivent ensuite un lot de cartes (dont le nombre peut varier) et la partie commence.

Les unités sont figurées par quatre fantassins pour l'infanterie, trois chars pour les blindés et deux canons pour l'artillerie. Certaines unités spéciales dérogent à cette règle.

Le système est simple : on joue une carte, on applique ses effets et on en pioche une autre. Puis c'est au tour de l'adversaire de faire de même. Il existe deux catégories de cartes de commandement : les cartes de section et les cartes tactiques.

Les premières sont des cartes d'action au sens classique du terme. Elles permettent d'activer une ou plusieurs unités, présentes sur la section droite, centre ou gauche, du plateau. Certaines sont « multi-sections » (exemple : activez une unité sur chaque section) d'autres « mono-sections » (ex : activez deux unités sur le flanc droit) et permettent donc de déplacer et/ou faire combattre les unités de votre choix. Les autres cartes sont plus ponctuelles. Elles permettent, par exemple, de dupliquer l'effet de la carte que votre adversaire vient de jouer (contre-attaque), de bombarder des unités ennemies, de leur faire subir une attaque au sol par l'aviation d'appui, voire d'effectuer une embuscade, c'est à dire de tirer sur votre adversaire dans son tour !

Mouvement

Le système de mouvement est assez simple : l'infanterie peut se déplacer de deux cases et ne rien faire d'autre ou bien se déplacer d'une case et tirer. L'artillerie peut soit bouger soit tirer, les blindés peuvent se déplacer jusqu'à trois cases et tirer. Le terrain est géré d'une manière efficace : les bois, le bocage, les villages, les obstacles antichars et les barbelés arrêtent le mouvement de toute unité qui y pénètre. Elle ne peut alors combattre à ce tour.

Petit « plus » malin : certains hexagones empiètent sur deux sections et sont considérés comme étant dans les deux sections. Un fait non négligeable et qui peut permettre d'utiliser indifféremment des cartes de deux sections pour activer la même unité.

Au total, le système de mouvement est fluide et permet, grâce au nombre de cartes en main, de planifier des mouvements plusieurs tours à l'avance ou de conserver des « bottes » à utiliser au moment opportun.

Combat

Le système de combat utilise des dés porteurs de symboles. Le nombre de dés à jeter est fonction de la distance de la cible et de son éventuelle protection. Schématiquement, plus on est près, plus on jette de dés, sauf pour les blindés. Les faces « fantassins » font perdre autant de figurines de ce type, idem pour les « blindés », les « grenades » tuent indifféremment, les faces « étoile » ont parfois des effets liés à des cartes tactiques mais sinon sont sans effet, les « drapeaux » forcent l'unité cible à retraiter. C'est la combinaison de résultats qui donne des effets imprévisibles, qu'il faut parer : avec un « fantassin » et deux « drapeaux » sur une unité de blindés, vous ne tuez personne, mais la forcez à se replier de deux cases ; le fait de se tenir dans un terrain aidant à la défense permet d'ignorer un résultat drapeau ; certaines cartes (attaque au sol) ignorent les protections offertes par le terrain. La variété des résultats est donc grande.

Le combat est par ailleurs de deux types : à distance, quand il est effectué avec au moins une case d'écart ou rapproché quand le feu est dirigé sur la case adjacente. Dans ce dernier cas, si l'adversaire est éliminé ou contraint au repli, le vainqueur peut occuper la case laissée vacante s'il a activé de l'infanterie, attaquer une uni-

MEMOIRE 44

Points forts : matériel splendide, règles fluides et qui tournent, grandes capacités d'évolution du jeu, suppléments déja disponibles sur le Net.
Points faibles : grosse boîte

té adjacente s'il a activé des blindés. Les effets d'une attaque bien menée peuvent donc être dévastateurs. Les capacités des troupes sont par ailleurs bien représentées : il est aussi inutile que dangereux d'attaquer en combat rapproché avec des blindés de l'infanterie retranchée dans une ville, vous risqueriez de perdre vos chars facilement. Il convient donc d'éviter l'utilisation de troupes à contre-emploi, ce que tout bon jeu de ce genre devrait vous forcer à faire.

Certaines troupes disposent de capacités spéciales. Les résistants, bien que ne comptant que trois figurines par unité, peuvent faire feu même en entrant dans une case de terrain et peuvent se replier jusqu'à trois cases quand ils reçoivent un résultat de « drapeau ». Ceci simule de manière élégante les capacités d'embuscade des partisans et leur caractère insaisissable.

Les conditions de victoire

Le système des conditions de victoire est lui aussi très subtil. Le but est d'atteindre un certain nombre de médailles, que l'on peut schématiquement gagner de deux manières différentes : soit en capturant un point sur la carte (c'est le cas sur le scénario de Pegasus Bridge, où les Britanniques peuvent gagner deux médailles en s'emparant des deux ponts), mais aussi en éliminant des unités ennemies : chaque unité adverse éliminée fait gagner une médaille. Ces conditions ont des effets réalistes : il est fondamental de replier les unités ayant subi trop de pertes avant qu'elles ne grèvent vos chances de succès. De même, la capture de certaines cases peut vous faire gagner la partie. Le ratio objectif à atteindre/pertes supportables doit donc constamment rester présent à l'esprit des joueurs.

Une flopée de scénarios

Le jeu ne vous propose pas moins de seize scénarios ainsi qu'un scénario jouable avec deux boîtes. Les scénarios couvrent les opérations des maquis, celles de Normandie, de Provence, des Ardennes ou de la Lorraine. Le scénario d'introduction, Pegasus Bridge, est idéal. Commencez par celui-là pour apprendre les mécanismes

Deux parties dans la soirée, c'est encore mieux

Les parties de *Mémoire 44* sont courtes. Est-ce un mal ? Absolument pas ! Certains scénarios ne sont pas équilibrés, l'un des deux camps dispose d'un certain avantage qui, s'il n'est pas écrasant est tout de même bien présent. L'auteur a préféré recréer des conditions historiques plutôt que de « gonfler » artificiellement l'un des protagonistes. Il est donc souvent sympathique d'inverser les rôles à la fin de la première partie. La deuxième est souvent bien plus acharnée, chacun bénéficiant de l'expérience des erreurs de l'autre et des siennes.

Vous l'avez sans doute compris, *Mémoire 44* m'a enthousiasmé. Ses règles simples recèlent plein de finesse, les possibilités d'extension et de déclinaisons sont grandes, et le site internet de l'éditeur (www.daysofwonder.com) contient déjà des règles supplémentaires. ❑

COMMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHÈQUE OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE + 6 € DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 70 € - FRANCO DE PORT EN METROPOLE À PARTIR DE 70 € - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 12 €

JEUX DU MONDE

14 RUE M. FONVIEILLE - PASSAGE ST JÉRÔME - 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

FAX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88
LIVRAISONS EN FRANCE MÉTROPOLITAINE SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

EN FRANÇAIS
JEUX DESCARTES
2ème D.B. Normandie 15,00€
Friedland 23,00€
Kharkov + Rostov 15,00€
Koursk 15,00€
Maharadjah 32,00€
Moskva 15,00€
Solférino 21,50€
TILSIT
Batailles de Pharaons 39,00€
Chickamauga 1863 38,50€
Iena 1806 45,00€
Les 6 jours de gloire 35,50€
Victory 43,50€
Victory : Pacifique 43,50€
DIVERS
• Maître du monde (Actugame) 47,00€
• Mémoire 44 (Days of Wonder) 47,00€
Civilisation VF (Eagle Games) 67,50€
Eckmühl (Azure Wish) 52,00€
Le Oc : Croisade des Albigeois 65,00€
Section d'assaut 2ème Edition 10,95€
EN ANGLAIS
AUSTRALIAN DESIGN GROUP
World In Flames Deluxe Edition 149,00€
World In Flames 6th Edition 84,00€
- Deluxe Rules 22,71€
- Africa Aflame 21,19€
- Ships in Flames 36,59€
- America in Flames (Kit) 57,17€
- Carrier Planes in Flames 19,06€
- WIF Millenium Annual 29,50€
- Cruisers in Flames 28,00€
- Convoys in Flames 28,00€
- With the Lot 90,00€
Stalin In Flames Boxed 79,00€
ADVANCED SQUAD LEADER
Critical Hit
Airborne Stand 28,00€
All American Gamer's Guide 15,00€
Arnhem the Third Bridge 41,01€
ASL '97 Pack «Aussie» 12,20€
ASL '98 Pack «Aussie» 14,48€
Carnage at Cassino 37,35€
Critical Hit Mag. Vol. 4 #2 (Yanks) 19,50€
Critical Hit Mag. Vol. 5 #2 20,58€
Critical Hit Mag.Vol. 6 #4 33,00€
Critical Hit Annual 2000 26,68€
Dien Bien Phu 63,00€
Euro Pack IV - North Africa 11,50€
Euro Pack VI - Partisan 12,81€
Finland at War 28,00€
Gamers Guide Pointe du Hoc 14,48€
Grenbloux the Feint 23,63€
Genesis 48 57,00€
Hell's Bridgehead 38,00€
Hero Pax 1 : Hutgen Hell to Bulge 14,00€
Hero Pax II 14,00€
Hostherneck II 12,50€
Hostherneck III 14,00€
Leap Pax 1 : Blood & Iron 29,50€
Ordeal Before Shuri 35,83€
Platoon Leader 2.5 15,09€
Pointe du Hoc 39,48€
Rout Pack III 13,00€
Scotland the Brave 34,30€
Scotland the Brave II 35,83€
Shanley's Hill 33,00€
Soldiers of the Negus Deluxe 19,50€
Stonne 1940 35,83€
Timmes 'Orchard 30,50€
Total Pacific Theatre Pack I 18,50€
Uncommon Valor 37,00€
Valor of the 37th Guards 24,00€
Heat of Battle
Buckeye's 19,50€
High Ground 42,00€
Onslaught to Orsha 75,00€
Tropic Thunder 29,00€
SS-3 Neither Fear nor Hope 29,50€
Multi-Man Publishing
• ASL Starter Kit 30,00€
ASL Solitaire Rules 63,50€
ASL Action Pack II 36,50€
ASL Journal #1 28,00€
ASL Journal #4 24,50€
ASL Journal #5 22,50€
A G.I. Dozen Scenarios 16,00€
A Bridge too Far 75,00€
Blood Reef : Tarawa 75,00€
Croix de Guerre (AH) 59,00€
For King & Country 94,00€
Gung Ho (AH) 84,00€
Hedgerow Hell (AH) 41,50€
Hollow Legions 52,00€
Kampfgruppe Peiper I (AH) 67,00€
Kampfgruppe Peiper II (AH) 67,00€
Last Hurrah 45,00€
Operation Veritable 59,00€
Operation Watchtower Guadal... 64,00€
Out of the Attic Vol. 1 20,00€
Paratrooper 44,00€
Partisan (AH) 36,00€
Pegasus Bridge 52,00€
Yanks (AH) 75,00€
Cartes Squad Leader Tel.
AVALANCHE PRESS
America Triumphant 39,00€
Blood on the Snow 28,20€
Borodino (Eagles of the Empire) 44,97€
Eylau (Eagles of the Empire) 55,00€
Fading Legions (Rome at War) 62,00€
Friedland (Eagles of the Empire) 54,73€
Gettysburg 65,00€
Granada : Fall of Moslim Spain 46,00€
Hannibal at Bay (Rome at War) 60,22€
Mac Arthur's Return : Leyte44 40,00€
Napoleon in the Desert (Eag. Emp.) 46,00€
Operation Cannibal 28,20€
Red Parachutes : Crossing Dnepr 49,55€
Red Steel : Clash of Armor Kishinev 49,55€
Scotland the Brave 40,00€
Soldier King, the 7th Year War 52,00€
Soldier Emperor 64,00€
The Invasion of Italy 61,50€
Third Reich 74,00€
The Great Pacific War 78,50€
Winter Fury : Battle of Tolvajrvy 43,45€
Panzer Grenadier
- Heroes of Soviet Union 64,00€
- Airborne 33,00€
- Afrika Korps 72,00€
- Artic Front 25,00€
- Battle of the Bulge 72,00€
- Semper Fi : Guadalcanal 62,50€
- Tank Battles 20,50€
- Desert Rats 70,00€
Great War at Sea
Mediterranean 2nd Edition 78,50€
The North & Baltic Seas 89,00€
The Russo-Japanese War 1904-1905 54,00€
The Spanish-American War 1898 52,00€
US Navy Plan Orange 50,16€
US Navy Plan Red 59,00€
WWII at Sea
Bomb Alley 72,00€
Distant Oceans 21,00€
Midway 64,00€
Eastern Fleet 59,00€
SOPAC 63,00€
AVALON HILL / VICTORY GAMES
Axis & Allies Revised Edition 65,00€
Axis & Allies : Europe 65,00€
- Operation Barbarossa (CQG) 31,50€
Axis & Allies : Pacific 65,00€
• Axis & Allies D-Day 53,00€
Battlecry 67,00€
Israeli Defence Force (IDF) 67,84€
Third Fleet 63,50€
CLASH OF ARMS
1777 : Year of the Hangman 60,00€
1807 : The Eagles Turn East 68,00€
Achtung Spitfire 32,00€
TR Borodino '41 39,50€
Brandywine & German Town 103,00€
Brute Force - West Front 87,00€
Chancellorsville 41,92€
Close Action : Fighting Sail 55,00€
- Rebel Seas 28,00€
Command at Sea 74,00€
- Rules 22,87€
- Scenarios 16,62€
- Ship Data 21,19€
- Supermarina II 21,50€
- No Sailor but a Fool 31,00€
- Mighty Midgets 30,00€
Supermarina I : Command at Sea II 67,00€
- Scenarios 18,29€
- Data Annexes 21,19€
Fear God & Dread Nought 128,00€
- Fear God & Dread Nought Rules 31,50€
Flint & Steel 32,50€
From Valmy to Waterloo 39,00€
- Battles of the French Revolution 22,00€
Harpoon 4th Edition 69,00€
- Harpoon Naval Review 2000 30,00€
• - Harpoon Naval Review 2003 32,50€
- Sea of the Dragons 54,00€
- White Ensign 23,50€
- South Atlantic War 36,00€
High Tide 87,00€
Iena 45,58€
La bataille d'Español - Albuera 56,00€
La bataille d'Español - Talavera 73,00€
La bataille d'Orthez 78,00€
La bataille de Coruña 50,31€
La bataille de Lutzen 93,00€
La bataille de Mont Saint-Jean 54,00€
Lee Takes Command 26,00€
Landships : WWI Tank 54,00€
- Infernal Machines 30,00€
Leuthen 66,93€
Mississipi Fortress 2nd Edition 36,59€
Napoleon at Leipzig 55,00€
Operation Spark - Leningrad 50,00€
Over the Reich 39,00€
Prelude to Disaster (WWII) 35,00€
Regulations of the Year XXII 22,50€
Russo-Japanese War - Fear God 79,50€
Summer Storm 1863 95,00€
- The Devil's to Pay 21,19€
The Army of the Heartland 46,00€
The King's War 47,00€
War without Mercy 64,50€
Whistling Death - WWII Air 94,00€
Zorndorf «7 Years War» 56,00€
COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 59,30€
Bull Run : Dixie 8,38€
East Front 84,00€
- Volga Front 30,00€
Euro Front 45,58€
Gettysburg : Dixie 8,99€
Sam Grant 56,41€
Waterloo : Eagles 8,38€
West Front 76,50€
- Med Front 45,58€
CRITICAL HIT
Advanced Tobruk System 102,00€
- A.T.S. Expansion #1 Wavell's... 26,00€
- A.T.S. Expansion #2 Benghazi... 26,00€
- A.T.S. Expansion #3 Devil's... 23,50€
- A.T.S. Expansion #4 Blunted... 23,50€
- A.T.S. Expansion #5 Kasserine... 28,00€
- A.T.S. Gamers Guide 25,50€
- Arnhem Defiant Stand 80,00€
- Scottish Corridor 80,00€
- Arnhem-Scottish Gamer's Guide 21,50€
- D-Day Rangers 2nd Edition 34,50€
- A.T.S. Rangers Gamers Guide 21,00€
- A.T.S. Tank Tactics Guide 14,50€
- Santa Maria Infanta 58,00€
Combat : Kursk 68,00€
- Combat : Rangers 46,00€
DECISION GAMES
Across Suez 19,06€
Advanced Theater of Operations 130,00€
Antietam Campaign 45,58€
Battle for Germany 21,00€
Battle for the Ardennes 48,50€
Beyond the Urals 36,00€
Blue & the Grey 45,58€
Cherkassy Pocket 61,50€
Computer Wolfpack -Ziplock 28,50€
Drive on Stalingrad 62,00€
Emperor's First Battles 44,06€
Empires at War 44,00€
4 Battles of the Ancient World I 37,00€
4 Battles of the Ancient World III 55,00€
Leningrad 19,50€
Lords of the Sierra Madre 57,93€
Napoleon First Battle 35,83€
Napoleon's Last Battles 49,00€
Nuts : North 30,00€
Nuts : South 30,00€
Operation Kremlin 49,50€
Over the Top 52,00€
Pacific Battles : Rising Sun 63,00€
Rebels & Redcoats I 44,00€
Rebels & Redcoats II 44,00€
Rebels & Redcoats III 59,00€
Seven Days Battles 36,00€
Sun Never Sets 49,00€
The '45 44,00€
The Alamo 25,00€
The Forgotten War (Korea) 62,35€
Thirty years War Quad 49,00€
• To the Green Fields Beyond 53,00€
Totaler Krieg 2nd Edition 109,00€
- Totaler Krieg Player Guide 23,63€
War of the Rebellion 44,00€
EMPEROR'S HEADQUARTERS
The Successors (Ancient empire) 9,90€
Chef de Bataillon 32,00€
Command Decision III 56,25€
- C. Post 10, 11, 12, 13 ou 14 (pièce) 10,52€
Revenge 25,15€
Sons of the Desert 17,50€
The Normans 10,67€
Warfare in the Age of Discovery 27,00€
Warpaint (Wild West Rules) 16,62€
GMT
"1863" 45,58€
A World at War 199,00€
Across the Rappahannock 85,00€
Air Bridge to Victory 30,00€
Alexander Deluxe 72,50€
Ardennes 44 58,00€
Attila (Cataphract) 18,00€
Austerlitz 1805 78,00€
Barbarossa Army Group South 69,00€
Barbarossa Army Group North 115,00€
Barbarossa to Berlin 59,00€
Blue Vs Gray Deluxe Edition 33,50€
• Borodino 1812 43,00€
Brandywine Creek 49,00€
Caesar in Alexandria 44,50€
Caratacus (Caesar) 22,00€
Clash of Giants 57,00€
Corsairs & Hellcats 52,00€
Crisis Sinaï 1973 52,00€
Eighth Air Force 46,00€
Europa Engulfed 99,00€
Guilford Courthouse 49,00€
Jugurtha (Caesar) 22,50€
Kasserine 53,00€
Lost Victory 53,50€
Medieval Card Game 53,50€
Operation Shoestring 38,00€
Player(s Guide to SPQR 22,50€
Prussia's Glory 69,00€
Pyrrhic Victory (SPQR) 19,50€
Red Badge of Courage 79,00€
TR Reds 49,00€
Rise of the Roman Republic 59,00€
Risorgimento 1859 76,00€
River of Death - Chickamauga 91,32€
Salamis (War Galley) 24,00€
Silver Bayonet - Air Cav in Vietnam 29,00€
Simple Great Battles of History 22,50€
Sweden Fights On 64,00€
The Battle for North Africa 49,50€
Thirty Years War 62,00€
This Accursed Civil War 69,50€
Tyrant (Alexander) 22,00€
Veni, Vedi, Vici (Caesar) 12,50€
Von Manstein's Backhand Blow 49,00€
War Elephant (SPQR) 19,50€
TR Wilderness War 64,00€
TR Zero 49,00€
GRD
Balkan Front 86,00€
Over There 157,00€
Storm over Scandinavia 95,00€
The Damned Die Hard 79,00€
War in the Desert 126,00€
War of Resistance 130,00€
MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 48,50€
Clash of the Titans : Kursk 43 48,50€
Drive to the Baltic 36,00€
East Wall : Battle for the Dnepr 40,00€
Fields of Glory 56,50€
Gotterdamerung 2nd Edition 59,00€
In Flander Fields 1915 40,00€
Iron Bottom Sound II 40,00€
Lodz 1914 : First Blitzkrieg (Boxed) 68,00€
Piercing the Reich (New Map) 44,00€
Royal Tank Corps 51,00€
Tunisia 43 44,00€
Turning the Tables : Kharkov 34,50€
Velikye Luki 39,00€
White Ensign/ Rising Sun 41,50€
MULTI MAN PUBLISHING / THE GAMERS
A Fearful Slaughter (Shiloh 1862) 105,00€
A Frozen Hell 74,00€
April's Harvest 44,00€
Aspern - Essling 62,35€
Austerlitz (Ziplock) 43,50€
Black Wednesday 65,00€
Champion Hill 44,00€
Fallschirmjaeger 75,00€
Gaines Mill 63,00€
Gazala 59,00€
GD'40 Battle for Stonne1940 54,00€
GD '41 52,00€
Grant Takes Command (MMP) 75,00€
Guderian's Blitzkrieg II 185,00€
Hunters from the Sky 65,00€
Leros 58,00€
Malvern Hill 63,00€
Marengo 40,00€
Matanikau : Guadalcanal 42 45,58€
Monty's Gamble : Market Garden 59,50€
No Better Place to Die 44,00€
Operation Michael 54,00€
Screaming Eagles 69,50€
Semper Fi 50,00€
Seven Pines 63,00€
The Forgotten War : Korea 94,00€
This Hallowed Ground 128,00€
This Terrible Sound 137,05€
Yom Kippur 45,00€
ONE SMALL STEP
America- Millenium Wars 24,00€
Iraq- Millenium Wars 24,00€
Kashmir - Millenium Wars 24,00€
Korea - Millenium Wars 24,00€
Ukraine - Millenium Wars 24,00€
Air War - Millenium Wars Expansion 24,00€
OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Iena - Auerstadt Camp. 63,00€
Bonaparte in Italy 47,00€
Highway to Kremlin 63,00€
Last Days of the Grande Armée 47,00€
Napoleon at Bay 59,50€
The Emperor's War, 1805-1815 58,00€
The Sun of Austerlitz 55,50€
PHALANX GAMES
A House Divided (Phalanx) 45,00€
Nero : Legacy of Despot 45,00€
The Age of Napoleon 45,00€
The Prince Struggle of House Borgia 30,00€
Waterloo 45,00€
SCHROEDER PUBLISHING
Gorlice Tarnow Breakthrough 49,00€
Serbia & Romania 54,00€
Tannenberg & Galicia 54,00€
The Italian Front : 1915 - 1918 51,00€
The Schlieffen Plan 40,00€
WARHAMMER HISTORICAL
El Cid : Warfare in the Spanish 24,50€
Warhammer Ancient Battles 28,50€
- Chariot Wars 19,00€
- Fall of the West 23,50€
- Shield Wall 28,50€
• - Armies of Chivalry 28,50€
Warhammer English Civil War 28,50€
WRG
Armies & Enemies of the Crusades 25,00€
Armies of Macedonian & Punic 29,00€
Armies of Middle Ages Vol.1 29,00€
Armies & Enemies of Imperial Rome 25,00€
De Bellis Civile (1642-1643) 10,50€
De Bellis Civile (1644-1645) 10,50€
De Bellis Multitudinis 3.0 10,50€
- DBM Army Lists 2 (500BC-476AD) 12,50€
- DBM Army Lists 3 (476-1071AD) 12,50€
Règles 7ème VF (-3000/1485) 10,50€
Rules 1925-1950 8,50€
Rules 1950-2000 8,50€
Rules Renaissance1420-1700 8,38€
Rules 1685-1845 8,50€
Seven Years War Army Lists 11,43€
DIVERS Boardgames
Alexandria 1801 (Simtac) 57,78€
Attack ! (Eagle Games) 40,00€
- Attack ! Expansion (Eagle Games) 40,00€
Axis & Allies (Hasbro) - 49,00€
Battlecards : Western Europe 26,50€
Buena Vista (Fifth Column Games) 15,00€
• Counter Strike I : Arriba España 25,00€
Deluxe Bitter Woods (L2 DG) 79,00€
Desert Victory (Omega Games) 34,30€
Fight for the Sky (Attactix) 19,67€
Fury on Champlain (WWW) 38,11€
TR Iberos (Ludopress) 52,00€
Kasserine (Ziplock - Fresno) 14,48€
Lock & Load : Vietnam 65,00€
Longstreet Assault (Xeno) 40,40€
Modern Naval Battle III (WWW) 29,73€
Pacific at War (Xeno) 78,00€
Poland 39 (XTR) 9,00€
Raid on Richmond (WWW) 28,97€
Russia at War (Xeno) 24,24€
Russian Campaign 4th Ed. (L2 DG) 79,00€
Sagunto (Simtac) 48,00€
Seven Seas of Victory (XTR) 26,68€
Smithereens (XTR) 9,00€
Spires of the Kremlin (WWW) 38,00€
Shushi Jalapeno War (Xeno) 52,59€
The Battle of Dresden 1813 (N.E.S.) 40,00€
The Killing Ground (N.E.S.) 78,00€
Total War (Gamesmiths) 22,71€
This Allowed Ground (Xeno) 39,48€
Vicksburg - Chancellorsville (WWW) 15,09€
Vive l'Empereur (Giochi Rari) 65,00€
• War to Axis (Giochi Rari) 65,00€
Williamsburg 1862 (Ivy Street...) 25,00€
DIVERS Miniatures
Advanced Armati 20,00€
A Nation on Trial - ACW Rules 21,34€
- Blow Bugles Blow 21,34€
Battles for Empire 1870-1902 27,00€
Battlefront - WWII 52,00€
- Battlefront Card Set 2 Late War 27,00€
Crossfire Rules (Qantum) 20,00€
- Hit he Dirt (Crossfire) 18,14€
Fields of Honor (Pinnacle) 33,54€
Fire & Steel 8,38€
Gladiator Skirmish 16,00€
Guard du Corps (Xeno) 22,71€
Johnny Reb III 28,50€
• H.G. Wells' Little Wars 11,50€
Kampfgruppe Commander (CoA II) 22,00€
- From Golan to Sinaï 23,63€
- Rommel's Battles 23,63€
Men of Honor (Battleground) 31,25€
Mr Lincoln's War (ACW rules) 21,00€
Principles of War 18th Century Rules 17,00€
Principles of War 19th Century Rules 25,00€
- Continental Army Lists 1820-1869 12,50€
- Continental Army Lists 1870-1915 12,50€
Principles of War Napoleonic Rules 25,00€
Principles of War Renaissance Rules 21,00€
Seakrieg 4th Edition (Xeno) 26,68€
Shako 26,00€
- Fields of Glory 21,00€
Shipbase III (Armoursoft - IBM PC) 53,20€
Spearhead Great War Miniatures 30,00€
Spearhead Modern War Miniatures 30,00€
Tactica Medieval Rules (Qantum) 26,00€
MAGAZINES
Europa News #72 ou #73 (pièce) 10,50€
#83 , #84 ou #85 (pièce) 10,00€
C3I #15 19,00€
Strategy & Tactics #160 (Medwar) 19,06€
#166 (7 Days Battle) 17,53€
#206 (Romania 41-42) 23,00€
#212 (Rough & Ready) 23,00€
#213 (Spanish Civil War Battles) 23,00€
#215 (Iran-Irak) 24,50€
#216 (Asia Crossroad) 24,50€
#217 (Lost Battalion) 27,50€
#218 (Chancelorsville & Plevn) 24,50€
#219 (Spanish Civil War #2) 24,50€
#220 (Soviets Invade Germany) 21,50€
• #220 (Seven Years World War) 24,50€

Les nouveautés parues entre le 24/03/04 et le 25/05/04 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock - TR : Traduit

NORMANDIE 1944

Toutes les simulations

AVEC L'ARRIVÉE du soixantième anniversaire du débarquement, il est intéressant de voir comment le joueur de jeux d'Histoire peut commémorer l'événement à sa manière.

Luc OLIVIER

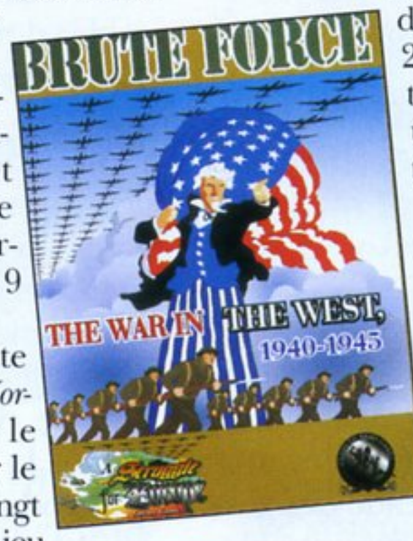
Même si les combats de l'été 44 en Normandie ne sont pas les plus simulés de la Seconde Guerre Mondiale, de très nombreux jeux ont été publiés au fil des années. Mais le moins que l'on puisse dire est que l'anniversaire n'a pas déclenché la publication ou la réédition de nombreuses simulations. Seuls quelques jeux de plateau simples avec des figurines en plastique ou des jeux tactiques s'ajoutent à la liste. Passons en revue pour chaque échelle, les plus connus et les plus disponibles.

LES JEUX STRATÉGIQUES

La plupart des jeux simulant l'ensemble de la guerre en Europe ou le front de l'ouest à partir de 1944 permettent de revivre le débarquement et la bataille pour l'établissement durable d'une tête de pont. Généralement ce débarquement pourra avoir lieu n'importe où sur une côte européenne, mais la Normandie est souvent un endroit approprié. Ainsi, parmi les plus intéressants, *Against the Reich* (1987) de West End Games, *Second Front* de GRD et *Brute Force* de Clash of Arms à l'échelle de la division-corps d'armée présentent un niveau acceptable pour ressentir le frisson d'un débarquement en force et les possibilités de contre-attaques avec une réserve blindée.

LES JEUX TACTIQUES

La plupart des systèmes de jeux tactiques proposent, certes de nombreux scénarios, mais également des modules spécifiques pour la Normandie. Ainsi *Advanced Squad Leader*, publié aujourd'hui par MMP, propose *Paratrooper* avec huit scénarios sur l'action des paras US dans les premiers jours du débarquement. Une campagne historique, Shanley's Hill, permet de simuler plus finement une action du 508th Para le 8 juin. *All American*, publié par Critical Hit, simule également une campagne historique de la 82th Airborne US entre le 6 et le 9 juin.



Avalanche Press présente *Airborne – US Operations ; Normandy, 1944* qui simule le même type d'actions pour le système *Panzergrenadier*. Vingt scénarios sont fournis et le jeu n'a pas besoin d'un autre jeu de la série pour être joué. Critical Hit a publié deux jeux de son système *Combat !* sur la Normandie, un sur les combats de *paras US – Combat ! Normandy* – et un autre sur les Rangers – *Combat ! Rangers* –. Aujourd'hui visiblement Critical hit abandonne son système *Combat !* pour l'*Advanced Tactical System* (ATS) avec la réédition progressive des anciens jeux dont *Combat ! Rangers*, appelé *D-Day Rangers*, et la publication de trois autres jeux sur des combats précis de la Normandie : *Against All Odds – Defending the Utah Beach Exit D-Day 1944* sur les paras US de la 82th le 6 juin, *Scottish Corridor - Lion Rampant* sur l'opération Epsom face à Caen et *Bloody Omaha: D-Day 1944* sur le débarquement à Omaha Beach. Toujours proposé par Critical Hit et tout nouveau, *D-DAY: Rudder's Line*, est un jeu indépendant simulant les deux jours de combats du 2nd Rangers, de la pointe du Hoc au bocage avec une carte à zone et des tours de six heures.

Enfin, *VaeVictis* offre *En Pointe Toujours II*, publié dans le n°31, spécialement dédié aux combats en Normandie à travers quatre scénarios, d'autres se rajoutant dans les numéros suivants.

LES JEUX OPÉRATIONNELS

La plupart des jeux simulant la bataille de Normandie ne couvrent en fait que'une partie, soit le débarquement et l'établissement de la tête de pont – en gros le mois de juin –, soit les combats pour le bocage entre juillet et août 1944. Seuls trois jeux, plus ou moins trouvables déroulent l'ensemble de la bataille. *Normandie 1944* paru dans *VaeVictis* n°27 (juillet-août 1999), simule, avec deux scénarios et un jeu de campagne, l'ensemble des opé-

Titre	Editeur	Période couverte	Echelle tour	Echelle pions	Echelle carte
Atlantic Wall	SPI (1978)	Du 6 au 30 juin	4 tours par jour	De bataillon à compagnie	1 hex = 1km
Battle for Normandy	Attactik (1982)	Du 6 au 30 juin	3 jours	De division à régiment	1 hex = 4 km
Breakout and Pursuit	SPI (1972)	Du 25 juillet au 10 septembre	3 jours	Divisions	1 hex = 10 km
Breakout : Normandy	AH (1993)	Du 6 au 13 juin (extensible jusqu'au 30)	Un jour	De regiment à bataillon	Zones
Cobra	SPI-TSR (1984)	Du 6 juin au 23 août	3 jours	Régiment	1 hex = 3 km
2e DB I - Normandie	Jeux Descartes (1983)	Combats autour d'Alençon les 12 et 13 août	2 heures	Compagnie ou section	1 hex = 600 m
D-Day : Normandy 1944	Sunset Games (2000)	Du 6 juin au 20 juillet	4 jours	De la brigade au bataillon	??
Hitler's Counterstroke in France	TFG (1986)	La contre-attaque allemande à Mortain	4 heures	De regiment à bataillon	1 hex = 500m
June, 6th	GMT (1999)	Du 6 au 30 juin	2 jours	De la brigade au bataillon	1 hex = 2 km
The Killing Ground	NES (2002)	Du 6 juillet au 22 août	Un jour	De la brigade au bataillon	1 hex = 2,5 km
The Longest Day	AH (1980)	Du 6 juin au 31 août	Un jour	Bataillon	1 hex = 2 km
Monty's D-Day *(S&T 102)*	TSR (1985)	Le débarquement dans le secteur anglais le 6 juin	Deux heures	De bataillon à compagnie	1 hex = 1km
The Normandy Campaign	GDW (1983)	Du 7 juin au 20 août	3 jours	Division	1 hex = 10 km
Normandy	SPI (1969/1972)	Du 6 au 11 juin	Un jour	De regiment à bataillon	1 hex = 2 km
Normandie 1944	Vae Victis 27 (1999)	Du 6 juin au 28 août	Une semaine	De division à bataillon	1 hex = 6 km
Omaha	The Gamers (1991)	Le débarquement sur Omaha Beach les 6 et 7 juin	20 mn	Section	1 hex = 125 m
Omaha Beachhead	VG (1987)	Du 6 au 15 juin	Un jour	Bataillon	1 hex = 1 km
Overlord	GDW (1979)	Du 7 juin au 30 août	3 jours	Brigade-régiment	1 hex = 10 km
St Lo	WEG (1986)	Du 11 au 18 juillet	Un jour	Bataillon	1 hex = 300m
Victory in Normandy	XTR (1993)	Du 7 juin au 25 août	Un jour	Division	1 hex = 15 km

rations entre juin et août. Les mécanismes sont relativement simples avec la prise en compte de la météo, des navires et de l'aviation, notamment en bombardement stratégique pour ralentir les renforts allemands. Des marqueurs d'offensives, obtenus pour chaque camp suivant une table spécifique dépendant de la météo, permettent de lancer des offensives par QG de corps d'armée avant la phase normale de mouvement-combat de chaque camp. Les combats simulent bien l'attrition de la bataille de Normandie avec des divisions qui peuvent avoir trois pas de pertes et des règles de remplacement. À l'heure actuelle c'est le seul jeu encore disponible chez son éditeur. *Cobra*, initialement édité par SPI en 1977 et réédité par SPI-TSR en 1985, permet de recréer également l'ensemble de la bataille avec des règles simples. Il est malheureusement épuisé mais disponible d'occasion.

Enfin, *The Longest Day*, un *monster game* édité en 1980 par Avalon Hill, permet de revivre l'ensemble de la campagne, d'une traite ou avec de multiples scénarios à une échelle tactico-opérationnelle. La surface de jeu – cartonnée – est géante et les pions très nombreux, il faudra une véritable équipe pour le mener à bien. Malheureusement il sera assez dur à trouver et plutôt cher...

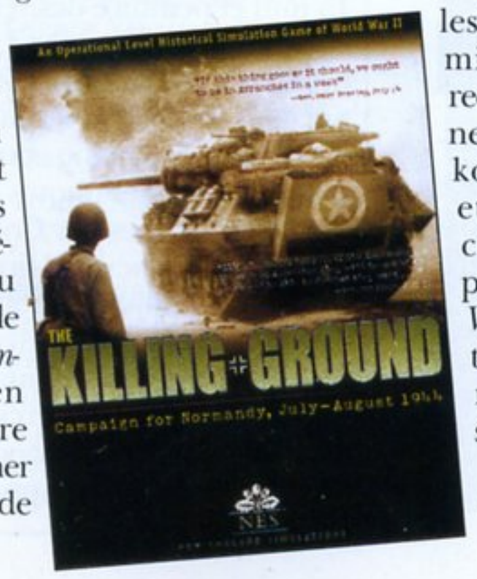
Sur la première partie de la bataille : débarquement et établissement de la tête de pont, le meilleur jeu, disponible d'occasion, est certainement *Breakout: Normandy* d'Avalon Hill si on apprécie les jeux par zones de cette série. Le jeu simule la première semaine de débarquement mais peut être étendu aux deux suivantes. Le jeu se joue par impulses alternées en joueurs, activant les zones et déclenchant des mouvements et combats avec une pile, le reste des unités de la zone intervenant en soutien ; la fin du tour intervenant aléatoirement. Appréhender les mécanismes peut prendre un peu de temps mais la simulation reproduit bien les problèmes et possibilités de chaque camp.

June, 6th de GMT, épuisé mais en occasion, simule le mois de juin. Le jeu a été conçu par Richard Berg et suit son fameux principe d'activation par formation (division) avec un marqueur tiré aléatoirement d'un pool. Les marqueurs sont « achetés » avec des points de ravitaillement. Cinq scénarios sont proposés : du débarquement à l'ensemble du mois de juin. Enfin *Atlantic Wall* de SPI, paru en 1978, reste une valeur sûre même s'il est dur à dénicher et plutôt cher. Il permet de simuler le mois de juin en cent quatre tours : quatre par jour avec un sous-système tactique pour le débarquement proprement dit. Six scénarios plus la campagne sont proposés, ce qui en fait un excellent jeu en équipe. Avec tous les errata et les modifications de règles parues, la simulation est certainement plus réaliste que *The Longest Day*, avec l'inconvénient de s'arrêter fin juin...

Sur la deuxième partie de la bataille : combats pour le bocage, pour Caen, percée d'Avranches, contre-attaque allemande de Mortain et poche de Falaise, le meilleur jeu, qui de plus est encore édité, est *The Killing Ground* de New England Simulations. Il permet de simuler en cinq scénarios l'ensemble des différentes phases de cette deuxième partie de la bataille. Les mécanismes réutilisent ceux d'une vieille série de jeux de SPI des années 70-80 (*Victory in the West*), mais sont encore largement valables. Les unités n'ont pas de force connue mais tirent leur valeur dans un pool de pions, dépendant de leur taille et de leur moral, lors du premier combat. Le ravitaillement, l'aviation et la gestion des remplacements jouent un rôle important comme historiquement. Les composants sont magnifiques et les règles bien écrites, ce qui ne gâche rien. Pour plus de détails sur le jeu, voir le *VV*47. C'est quand même un gros jeu et pour le scénario de campagne, il vaudra mieux être quatre. Bonne nouvelle, une extension est prévue pour cette année qui devrait permettre de simuler le début de la bataille à partir du débarquement ; ce qui en ferait le jeu de référence sur la période.

Ainsi même si peu de productions récentes sont venus enrichir la liste, de bons jeux existent. Le problème est qu'il faudra certainement investir un peu de temps en recherche et quelques fonds pour les retrouver. Les premières pistes de recherche sont sur internet avec www.strategikon.net, www.ebay.fr et www.secondchancegames.com. Les petites annonces de *VaeVictis* et les boutiques peuvent également révéler bien des surprises. ❑

Merci à Pascal Valentin et Nicolas Rident.


An Operational Level Historical Simulation Game of World War II
THE KILLING GROUND
Campaign for Normandy, July-August 1944
NES

Jocade

Vente par Correspondance

Tél. Fax. : 03.80.49.93.36

JOCADE - 59, rue Berbisey 21000 Dijon

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10h00 A 12h00 ET DE 14h00 A 18h00

JEUX DE STRATEGIE

En Français

DESCARTES		**AVALANCHE PRESS**		**AVALON HILL**		**CRITICAL HIT**	
Kharkov et Rostov	39,50€	♉America Triumpant	33,00€	Axis & Allies	69,00€	ASL extensions	
Kursk	31,50€	Eagles of the Empire :		¤Axis & Allies D-Day	59,00€	All American Guide	15,00€
Moskva	31,50€	Eylau	52,00€	Axis & Allies Europe	69,00€	Arnhem : the Third Bridge	40,50€
EAGLE GAME		Napoleon in the Desert	46,00€	Axis & Allies Pacific	69,00€	Blood & Iron : Map Pax I	27,00€
Civilisation	70,00€	Granada	48,00€	Battle cry	69,00€	Busting the Boccage 2nd	22,00€
ORIFLAM		Great War at Sea :		Bitter Woods	54,00€	Dien Bien Phu	56,00€
Les Ailes de la Gloire	35,00€	1898 : Spanish War	45,00€	Diplomacy	69,00€	Genesis '48	57,00€
Sagunto	48,00€	Mediterranean 2nd	72,00€	History of the World	69,00€	Hell's Bridgehead Kursk	39,00€
Eléphants de Guerre	19,00€	North & Baltic	76,00€	**CLASH OF ARMS**		Hero Pax I	14,00€
Consuls	19,00€	Plan Black	45,00€	1777 : Year of Hangman	46,00€	Hero Pax II	14,00€
Victoires de Pyrrhus	19,00€	Plan Orange	45,00€	Borodino '41	37,00€	Advanced Tobruk System	
Yom Kippour	35,00€	Plan Red	51,00€	Brandywine Germantown	99,00€	Against All Odds	55,00€
TILSIT		Russo Japanese	51,00€	Brute Force West Front	79,00€	Combat Rangers ATS	45,00€
Chickamauga 1863	29,00€	White Fleet	16,00€	Close Action	49,00€	D-Day/A. all Odds Guide	25,00€
Iena 1806	42,00€	Platoon Level Combat :		Rebel Seas	26,00€	Santa Maria Infante	54,00€
Les 6 jours de Gloire	31,00€	Afrika Korps	72,00€	Command at Sea		Scottisch Corridor	76,00€
Risk Napoleon	52,00€	Artic Front	25,00€	Mighty Midgets	29,00€	Tank Tactic Guide	15,00€
Vicksburg 1863	29,00€	Battle of the Bulge	72,00€	Dawn of the Rising Sun	86,00€	Tobruk Advanced	102,00€
Victory	43,50€	Desert Rats	72,00€	Fear god dread nought	129,00€	Tobruk Gamers Guide	24,00€
Victory Pacific	48,50€	Edelweiss	25,00€	Fear God... (rules)	29,00€	Tobruk Wavell's 30000	24,00€
Waterloo 1815	42,00€	Heroes of Soviet Union	59,00€	Harpoon 4	59,00€	Tobruk Benghazi	24,00€
En Anglais		Tank Battles	25,00€	High Tide	79,00€	Tobruk Expansion Pack	25,00€
ADG		Rome at War :		South Atlantic War	34,00€	CH magazine n°6 #4	33,00€
World in flames deluxe	159,00€	Fading Legions	63,00€	Home before leaves fall	115,00€	**CH / MOMENTS IN HITORY**	
World in flames classic	78,00€	♉Hannibal at Bay	60,00€	Jiena	56,00€	♉Gotterdamnerung 2nd	66,00€
WIF companion CD	50,00€	Second World War at Sea :		Landships	49,00€	In Flanders Fields	36,00€
WIF Update 2000	65,50€	Bomb Alley	72,00€	Infernal Machines	29,00€	Iron Bottom Sound II	41,00€
WIF Deluxe Update	57,00€	Distant Oceans	21,00€	La Bataille de Albuera	40,00€	♉Royal Tank Corps	48,00€
Africa Aflame	19,00€	Eastern Fleet	59,00€	La Bataille de Corunna	49,00€	Tunisia 43	44,00€
America in flames (box)	66,00€	Midway	64,00€	La Bataille de Lutzen	85,00€	Turning the table	35,00€
Carrier planes in flames	19,00€	SOPAC	63,00€	La Bataille d'Orthez	76,00€	White Ensign	41,50€
Convoys in Flames	29,00€	Semper Fi :		La Bataille rules 4 ed.	22,50€	**DECISION GAMES**	
Cruisers in Flames	29,00€	Guadalcanal	57,00€	Napoleon at Leipzig	48,00€	Advanced ETO	129,00€
Fatal Alliances II	46,00€	Soldier Emperor	68,00€	Operation Spark	45,00€	¤Battle Cry of Freedom	55,00€
Patton in Flames (box)	74,00€	♉Soldier Kings	52,00€	Speed of Heat	62,00€	Battle for germany	21,00€
WIF annual 93	21,00€	The Great Pacific War	65,00€	The Emperor Returns	29,00€	Battle for the Ardennes	47,00€
WIF annual 94/95	22,00€	Third Reich	72,00€	The King's War	44,50€	¤Battle A. World Complete	79,00€
WIF annual Millenium	29,00€	War of the States :		Whistling Death	92,00€	Beyond the Urals	29,00€
		Chickamauga	57,00€	Zorndorf	56,00€	Cherkassy Pocket	55,00€
		Gettysburg 1863	62,00€	**COLUMBIA GAMES**		Drive on Stalingrad	58,00€
				Napoleon : Waterloo	46,50€	Gorlice-Tarnow	50,00€
				Med Front	42,50€	Operation Kremlin	38,00€
				Volga Front	28,00€	Over the top	46,00€
						Rebels and Redcoats III	59,00€
						Rising Sun	59,00€
						The Schlieffen Plan	40,00€
						The Italian Front	52,00€
						Totaler Krieg	106,00€
						Strategy and tactics	
						#210 (Belisarius)	24,00€
						#211 (Russian civilwar)	24,00€
						#212 (Rough & Ready)	24,00€
						#213 (Patton)	24,00€
						#214 (Marathon granicus)	24,00€
						#215 (The Iran-Iraq War)	24,00€
						#216 (Asia Crossroads)	24,00€
						#217 (American in WWI)	24,00€
						#218 (Chancellorsville)	24,00€
						#219 (Spanish Civil War)	24,00€
						¤#220 (Soviet forces)	24,00€

NOS TRADUCTIONS

Age of Napoleon (Phalanx)
America triumphant (Avalanche)
Great Battles of Alexander Deluxe (GMT)
Europe Engulfed (GMT)
Pasaran (UGG)
The Sun of Austerlitz (OSG)
Soldier Kings (Avalanche)
Caesar in Alexandria (GMT)
Accursed Civil War (GMT)
Thirty Years War (GMT)

Traduction de la règle fournie gratuitement lors de l'achat du jeu ou disponible seule au prix de 10,00 Euros (port compris) [jeux traduits indiqués par ♉]

Le monde des jeux

www.jocade.com

News - Descriptifs - Aides de jeu - Achat en ligne

GMT		**HEAT OF BATTLE**		**OSG**		**EDITEURS DIVERS**	
♉Accursed civil war	71,00€	Buckeyes!	22,00€	1806	61,00€	**EAGLE GAMES**	
Ardennes 44	56,00€	High Ground !	44,00€	Bonaparte in Italy	52,00€	Attack	39,00€
Attila	19,50€	Onslaught to Orsha	88,00€	Highway to the Kremlin	63,00€	Attack Expansion	38,00€
♉Austerlitz	78,00€	Tropic Thunder	29,00€	Last Days of the Grande...	41,00€	The American Civil War	68,00€
A World at War	189,00€	**MMP**		Napoleon at Bay	53,00€	War ! Age of Imperialism	68,00€
♉Barbarossa North	116,00€	¤ASL Starter Kit #1	32,00€	The Emperor's War	58,00€	**GIO GAMES**	
Blue vs Gray Deluxe	35,00€	A Bridge too far	72,00€	♉The Sun of Austerlitz	54,00€	Vive l'Empereur !	69,00€
¤Borodino 1812	44,00€	Action Pack #2 (AH)	39,00€	**SCHUTZE GAMES**		War to Axis	64,00€
Brandywine	45,00€	A GI's Dozen	14,00€	Battle of Sedan	21,00€	**UGG**	
Britain stand alone (zip)	33,50€	Blood Reef : Tarawa	72,00€	Bushido Denied	21,00€	♉Blitzkrieg General II	44,00€
C3i n°15	20,00€	Croix de Guerre (AH)	50,00€	Fox Gambit : Gazala	18,00€	♉Pasaran	29,00€
♉Caesar in Alexandria	49,00€	Doomed Battalions	76,00€	The Fall of France	24,00€	**L2 Design**	
Caratacus	19,00€	For King and Country	96,00€	Victory in Vietnam II	36,00€	Bitter Woods	78,00€
Clash of Giants	57,00€	Gung Ho ! (AH)	72,00€	Warplan : Dropshot	24,00€	Streets of Stalingrad	189,00€
Corsairs and Hellcats	49,00€	Hollow Legions	52,00€	**THE GAMERS**		The Russian Campaign	78,00€
♉Europe Engulfed	99,00€	Kampfgruppe Peiper II	54,00€	Austerlitz	42,00€	**LUDO PRESS / SIMTAC**	
Great Battle Alexander	72,00€	Operation Veritable	55,00€	Black Wednesday	58,00€	Iberos	48,00€
Tyrant	21,50€	Operation Watchtower	58,00€	Crusader	45,00€	**NEW ENGLAND Simulation**	
Gringo	52,00€	Paratroopers	42,00€	Enemy at the Gates	85,00€	Dresden 1813	39,00€
Guilford	45,00€	Partisan ! (AH)	34,00€	♉Fallschirmjaeger	59,00€	The Killing Ground	74,00€
♉Kasserine	54,00€	Pegasus Bridge (AH)	52,00€	¤Fearful Slaughter 1862	105,00€	**PHALANX**	
Medieval	45,00€	Solitaire ASL	64,00€	Gaines Mill	55,00€	♉Age of Napoleon	43,00€
♉Prussia's Glory	69,00€	The Last Hurrah	41,00€	Gazala	55,00€	Hector and Achilles	19,00€
Reds!	49,00€	Out of The Attic #1	18,00€	GD'40	49,00€	House Divided	43,00€
Risorgimento 1859	75,00€	Yanks (AH)	66,00€	GD'41	52,00€	Nero	43,00€
Sweden Fights On	64,00€	ASL Journal #1	28,00€	Hunters from the Sky	59,00€	The Prince	26,00€
♉Thirty Years War	63,00€	ASL Journal #3	35,00€	Korea	95,00€	Waterloo	43,00€
Ukraine '43	45,00€	ASL Journal #4	26,00€	Marengo	42,00€	**ACCESSOIRES**	
♉Von Mansteins Back..	49,00€	ASL Journal #5	22,00€	Matanikau	45,00€	Sachets plastiques x20	2,20€
♉Wilderness War	64,00€	Cartes ASL	9,50€	Operation Michael	45,00€	Casiers de rangement x3	7,00€
Zero	59,00€	Grant takes Command	75,00€	Raging Storm	54,00€	Casiers avec charnière x2	7,00€
GRD		Stonewall's Last Battle	46,00€	Screaming Eagle	65,00€	Pince professionnelle	6,50€
Over There	160,00€	Stonewall in the Valley	48,00€	Semper Fi !	50,00€	**REGLES FIGURINES**	
The Damned die hard	79,00€	The Skirmisher n°1	24,00€	Sicily	94,00€	Warhammer Ancient Battle	29,00€
War in the Desert	136,00€	The Skirmisher n°2	24,00€	This Hallowed Ground	126,00€	Livres d'Extension	tél.
War of Resistance	130,00€	Monty's Gamble	47,00€	Tunisia	56,00€		

Livraisons sous 48h
(sous réserve de disponibilité de stock)
Frais de Port : 5,50€
Franco de Port à partir de 60€
Europe et DOM/TOM : 10€ / 6€ si commande supérieure à 120€
(Les prix indiqués peuvent etre modifiés à tout moment)
Achat possible par courrier, par téléphone ou par internet
Nos autres références sur www.jocade.net ou au 03.80.49.93.36

Les nouveautés sont indiquées par un ¤ - Les jeux fournis avec une traduction par un ♉

« HEIJA SAFARI ! »

La 21e Panzer en Normandie… de la réalité à la table de jeu

La Seconde Guerre mondiale est une période très populaire sur nos tables de jeu, mais les troupes alignées par les joueurs ne sont pas toujours représentatives de la réalité du terrain. Pour éviter de telles erreurs historiques, *VaeVictis* vous propose une rapide présentation de la 21e Panzer en Normandie, probablement la division blindée la plus atypique de la Wehrmacht…

Jean-Philippe IMBACH

en collaboration avec J.-Ph. BORG

et Laurent HUART pour l'uniformologie

Le but de cet article n'est donc pas de refaire un historique précis de la 21e Panzer, d'excellents auteurs se sont chargés de cela (cf. bibliographie), mais d'aborder quelques points de son organisation, pour éviter de « grossières » erreurs. Rappelons simplement que la 21e est officiellement recréée à l'été 1943 en France[1] avec un maître mot : « économie » ! Comme le matériel « standard » est destiné en priorité aux divisions combattant en première ligne, les unités en garnison sur le front ouest sont organisées avec les moyens du bord. De fait, la principale caractéristique de la 21. Panzerdivision est l'utilisation très répandue de véhicules « franco-allemands » : un armement, le plus souvent d'origine allemande et le plus moderne possible, est monté sur un châssis d'origine française, souvent obsolète mais disponible en grande quantité, pour former un véhicule de combat à moindre coût.

Hybrides en tout genre

Ces réalisations originales doivent leur existence à la persévérance d'Alfred Becker. Lieutenant d'artillerie en 1940, ses premières transformations, utilisées dès 1941 sur le front russe, remportent un franc succès et prouvent la validité du concept. Becker reçoit le soutien de sa hiérarchie et entreprend une « production » à plus grande échelle : environ 1800 véhicules de tout type sortent des ateliers dirigés par Becker. La 21e en bénéficie largement, d'autant plus que celui-ci rejoint cette même division pour prendre un nouveau commandement opérationnel : il dirige la Sturmgeschütz-Abteilung 200, dont tous les canons d'assaut sont des véhicules hybrides de sa conception.

Après ce préambule, abordons les premières questions posées par l'étude de la *Gliederung* des régiments de Panzergrenadiers de la division en juin 1944 : pourquoi ces régiments-là

1 - En mai 1943, la 21e Panzer originelle, un des piliers du *Deutsches Afrika Korps*, est capturée par les Alliés en Tunisie. Deux à trois mille vétérans de cette formation – rapatriés *in extremis*, évadés, convalescents, permissionnaires et personnels en formation en Europe au moment de la première mort de la 21e – seront versés dans les rangs de la nouvelle division.

Les Panzergrenadiers

Transformation et peinture des figurines 15 mm par Claude Corbières. Photos de tous les 15 mm et peinture des véhicules 15 mm *Battlefront* et des décors *Peter Pig* 15 mm par Jean-Philippe Imbach, avec les conseils avisés de Ludovic Fortin, Anis El Blied et les membres de la liste de discussion groups.yahoo.com/group/2_guerre_mondiale. Peinture et photos de tous les 20 mm aimablement réalisées par Colin Rumford, l'auteur de *Rapid Fire!* (www.rapid-fire.uk.com). Superbes illustrations de Guiseppe Rava. Décors 15 mm aimablement prêtés par le dynamique club de Bourg-en-Bresse *Les Rifles* (contact : Christophe Pochon, 04 78 39 17 08). Remerciements à Didier Lodieu, Laurent Huart, Jean-Philippe Borg, Stephen Andrew, Hubert Cance et Philippe Lempereur. ❑

En titre. **En position dans un village normand, les Panzergrenadiers de la 21e Panzer attendent le choc, soutenu par quelques Panzer IV H et des canons d'assaut du Sturmgeschütz-Abteilung 200.**

A droite. **Les filets de camouflage présents sur la tourelle et sur la caisse de ce Panzer IV H *Battlefront* proviennent du pack d'accessoires XX670 de cette marque néo-zélandaise. Le lieutenant est par contre un *Essex*.**

comportent-ils un nombre si élevé de transports de troupes blindés ? pourquoi le nombre de mitrailleuses est anormalement élevé au premier bataillon du 125. Panzergrenadierregiment ? et si bas à son homologue du 192e ? En théorie, suivant les *K.St.N.* idoines, une compagnie en 1944 est organisée en trois sections (chacune de trois groupes), soit neuf groupes de combat « ordinaire », plus une section de soutien (dotée de mortiers et mitrailleuses « lourdes »). Dans une compagnie de Grenadiers (i.e. d'une division d'infanterie), chaque groupe de combat est équipé d'*une seule* mitrailleuse légère (une le.MG), soit environ une *dizaine* de mitrailleuses pour la compagnie. Dans une compagnie motorisée de Panzergrenadiers (qu'elle provienne d'une Panzerdivision ou d'une Panzergrenadierdivision), ce même groupe est normalement équipé de *deux* mitrailleuses, soit une *vingtaine* de le.MG pour la compagnie. Et, dans le cadre d'une compagnie blindée de Panzergrenadiers, ce groupe, toujours équipé de deux mitrailleuses, se déplace en outre à bord d'un Sd.Kfz. 251 équipé lui-même d'*une* mitrailleuse, soit un total d'une *trentaine* de le.MG pour la compagnie.

N'EST PAS « 251 » QUI VEUT…

Comme les premiers bataillons des 125e et 192e régiments sont blindés, chacune de leurs compagnies de Panzergrenadiers devrait donc comporter une trentaine de mitrailleuses légères. Or, les compagnies du I./125 en ont une quarantaine (alors que la 21e n'est pas en sur-effectif) et celle du I./192 seulement une vingtaine... Pour tenter d'expliquer ce paradoxe, revenons aux véhicules utilisés comme transports blindés pour l'infanterie : ce ne sont pas des Sd.Kfz. 251, mais des transformations réalisées à partir de châssis français de tracteur d'artillerie Unic P-107. Or, contrairement à ce qui est habituellement écrit à son propos, ce véhicule n'est pas équivalent à un Sd.Kfz. 251, mais plutôt à un 250. D'ailleurs, sa dénomination officielle dans la nomenclature allemande est *leichter Schützenpanzerwagen auf Unic P-107 U-304 (f)* : *leichter* (léger) comme pour le Sd.Kfz. 250, et pas *mittlere* (moyen) comme pour le 251. Du reste, la longueur du véhicule (4,85 m) est plus proche des 4,70 mètres d'un 250 que des 5,80 mètres du 251.

Bref, nos Panzergrenadiers de la 21e disposent d'un équivalent au Sd.Kfz. 250. Or, pour transporter *un* groupe de combat, il faut *deux* Sd.Kfz. 250 (au lieu d'un seul 251), comme l'indique la *K.St.N. 1113 (gp.)*, du 1er mars 1942, pour une *leichte Schützenkompanie (gepanzert) auf Sd.Kfz. 250*. Dans ce cas, chaque compagnie de Panzergrenadiers est dotée de trente-sept Sd.Kfz. 250 (toutes versions confondues). En considérant que les compagnies de

Ci-contre. **Ravitaillement dans une ferme du Calvados ! Les décors et civils sont des *Peter Pig*, qui produit de nombreuses habitations spécifiques à la campagne de Normandie. Notez les très originaux poteaux électriques, réutilisables sur d'autres fronts ou conflits « modernes ». Le camion est un Citroën 23 *Battlefront*.**

MELDUNGEN, GLIEDERUNGEN, K.St.N…

Depuis une dizaine d'années, de nombreuses « énigmes » sur l'organisation des troupes allemandes entre 1939 et 1945 sont peu à peu résolues. Cela est dû en grande partie à l'exploitation des archives militaires allemandes relatives au dernier conflit mondial. De fait, de la même manière que le SHAT est une mine d'or pour les férus du Premier Empire, une poignée de spécialistes s'est attaqué aux documents équivalents stockés à Fribourg-en-Brisgau dans les locaux de la Bundesarchiv-Militärarchiv.

En effet, les officiers d'état-major allemands remplissaient, normalement en début de mois, une *Meldung* et une *Gliederung*. Cette dernière présente, sous forme d'un tableau standardisé et à l'aide d'une symbolique précise, l'organisation réelle des différents composants de la division. Quant à la *Meldung*, elle s'intéresse au personnel (blessés, disparus, malades, permissionnaires, etc.), aux armes (dotation théorique, matériel réellement disponible, matériel en réparation). Elle peut aussi être complétée par des annexes, avec des demandes de matériel, de personnel, etc. Enfin, le *Kommandeur* donne son sentiment sur sa division : niveau d'instruction, moral, valeur combattive, points particuliers, etc. Ces dossiers, même quand ils nous sont parvenus incomplets, restent une source de renseignements de premier choix.

Les *Gliederungen* permettent en effet de mesurer l'écart qu'il existe entre l'organisation réelle et théorique d'une division. L'organisation théorique, celle qui est la plus souvent utilisées par les joueurs de jeu d'histoire, est donnée par les *Kriegsstärkenachweisungen*. Ces dernières – plus connues sous leur abréviation *K.St.N.* suivie d'un identifiant – définissent précisément l'organisation d'une troupe (un état-major, une compagnie, etc.). Dans la mesure du possible, lors de la constitution des unités, les « grattes-papiers » de l'administration se basaient sur ces *K.St.N.* pour affecter hommes, armements, véhicules, etc. Bien entendu, pour tenir compte de nouvelles doctrines tactiques ou pour prendre en compte de nouveaux matériels, ces tableaux théoriques évolueront tout au long du conflit. Par exemple, une compagnie de Panzergrenadiers organisée à partir de la « *K.St.N. 1114c (gp)* » du 1er novembre 1943 intègre des *Panzerschrecken* (le « bazooka allemand ») qui sont bien sûr absents de la version du 1er novembre 1941 de cette même *K.St.N.* (cette arme n'existait pas encore à cette époque).

Tous ces documents sont assez ardus à décrypter, d'autant plus que la langue de Goethe n'est pas des plus pratiquées dans notre pays ! Par bonheur, plusieurs sources « indirectes » ont permis de « démocratiser » ces informations :

– ainsi, Alain Verwicht fait paraître depuis plusieurs années et à compte d'auteur[1] *Panzer Voran !*, un magazine entièrement dédié à la Wehrmacht via des *Gliederungen* et autres *Meldungen*. Qui plus est, le premier hors-série est consacré entièrement à la 21. Panzerdivision au 1er juin 1944. Les numéros 3, 6, 7 et 12 de la revue traitent également en détail de cette division ;

– l'ouvrage de Niklas Zetterling – *Normandy 1944, German Military Organization, Combat Power and Organizational Effectiveness*, J.J. Fedorowicz Publishing (2000) – est une vraie bible, basée directement sur les archives militaires allemandes ;

– enfin, les possesseurs d'un accès à l'Internet pourront consulter les sites chrito.users1.50megs.com/kstn/kstnmain.htm (présentation très claire d'une multitude de *K.St.N.*) et perso.wanadoo.fr/did.panzer/glieder_meld_Kstn.html (en français, sur les *Meldungen*, *Gliederungen* et *K.St.N.*). ❑

1 - Renseignements auprès d'Alain Verwicht, 132 route de Bonnut, 64300 Saint-Boès.

Ci-dessus. **Ces Panzergrenadiers sont accompagnés d'un des célèbres « bricolages » du major Becker : un redoutable Pak 40 de 75 mm a été monté sur un châssis d'Hotchkiss 39.**

Ci-dessous. **L'autre conversion « franco-allemande » présente au Sturmgeschütz-Abteilung 200 est un obusier de 105, également juché sur une base H-39 (véhicules *Battlefront* dans les deux cas).**

Panzergrenadiers ont été « construites » à partir de cette *K.St.N.*, nous avons une explication probable au nombre important de voitures blindées présentes à la 21e. Qui plus est, ceci explique aussi le nombre conséquent de mitrailleuses au I./125 Panzergrenadierregiment : chaque groupe de combat, équipé de deux le.MG, est transporté par deux Unic P-107, chacun comportant sa propre mitrailleuse, soit une quarantaine de mitrailleuses par compagnie.

Une MG change tout !

Soit, mais alors pourquoi les compagnies blindées du 192. Panzergrenadierregiment, elles aussi sur Unic P-107, ne sont-elles qu'à 20 le.MG (au lieu du double) ? Pour répondre à cette question, il nous faut revenir à nos fameux Unic P-107. En fait, deux versions de transport de troupes ont été produites : une première à « flancs droits » et *sans* mitrailleuse, la seconde dont les flancs anguleux rappellent le premier modèle de Sd.Kfz. 250 et qui comporte bien *une* le.MG. Il paraît donc probable que la version avec mitrailleuse a équipé exclusivement le premier bataillon du 125e, pendant que le I./192 se contentait de la version sans mitrailleuse. D'ailleurs, d'après l'organisation théorique d'une division blindée type 44, seul le *premier* bataillon du *premier* régiment de Panzergrenadiers est blindé ; tous les autres bataillons sont « seulement » motorisés (i.e. sur camions).

Dans l'absolu, les Panzergrenadiers du I./192 peuvent donc s'estimer heureux de se déplacer dans des transports blindés au lieu de camions : nous avons là un concept « intermédiaire » (bien dans la tradition de la 21e...), entre une « vraie » compagnie motorisée (sur camion et sans le.MG additionnelle) et une « vraie » compagnie blindée (sur Sd.Kfz. 250 ou 251, avec un appui-feu supplémentaire de le.MG). Ces suppositions me semblent les plus plausibles pour expliquer ces premières « anomalies » de la *Gliederung* de la 21e. Bref, n'hésitez pas à modifier les listes d'armées de votre règle préférée pour prendre en compte cette différence fondamentale entre les deux bataillons blindés de Panzergrenadiers.

Pas de Granatwerfer ?

La question suivante concerne la présence ou non de mortiers au sein de la division. Arme de soutien d'infanterie par excellence, il est surprenant qu'aucun mortier n'apparaisse dans la *Gliederung* des régiments de Panzergrenadiers. Comme cela arrive parfois, il est possible que ces armes aient été simplement omises de la *Gliederung*. D'ailleurs, une annexe de la *Meldung* fait bien état de soixante-quatre mortiers d'origine française (sûrement des Brandt). En outre, interrogé par J.-C. Perrigault pour son ouvrage sur la 21e, un vétéran de la division, qui commandait la compagnie de soutien du II./192, fait état de la présence, directement sous ses ordres, d'une section de trois mortiers automoteurs (probablement sur Unic P-107 transformés à l'équivalent de Sd.Kfz. 250/7).

Sur ces soixante-quatre mortiers de 81, quatre apparaissent avec l'unité de reconnaissance de la division, six avec les pionniers et trois, donc, avec la 8./192 Panzergrenadierregiment. Où sont tous les autres ? probablement aussi dans les compagnies de Panzergrenadiers, malheureusement sans qu'il soit possible, pour l'heure, de donner leur répartition exacte. Notez simplement que, dans le cadre d'une Panzerdivision type 44, la dotation est de deux mortiers par compagnie « normale » et de quatre à la compagnie lourde de chaque bataillon, pour un total théorique de quarante tubes en appui-feu des Panzergrenadiers.

L'aviation sur une table de jeu... un mythe ?

Cet article « Seconde Guerre mondiale » est l'occasion d'aborder un aspect assez mal rendu sur nos table de jeu : le soutien tactique apporté par l'aviation aux troupes au sol. Voici donc quelques réflexions sur ce sujet. Le fait est qu'une des images les plus marquantes de la campagne de Normandie dans l'imaginaire collectif est celle de hordes de Typhoon tournoyant dans les cieux et fondant sur les Panzer sortant des bois. Sans réfuter le rôle primordial joué par l'aviation tactique alliée, Niklas Zetterling a pointé dans son ouvrage *Normandy 1944, German Military Organization, Combat Power and Organizational Effectiveness* le peu d'efficacité des roquettes antichars primitives utilisées lors de la Seconde Guerre mondiale : avec 4 % de coups au but en conditions optimales (à l'entraînement, sans le stress de la Flak adverse, par beau temps, sur une cible à découvert et immobile), l'avion n'est décidément pas l'arme antichar absolue...

Qui plus est, utiliser un avion de la sorte est très risqué, d'une part à cause de la Flak, d'autre part à cause des risques de méprise : à 600 km/h, à plusieurs centaines de mètres d'altitude, rien ne ressemble plus à un char allemand qu'un char allié, surtout quand la ligne de front fluctue. En pratique, le soutien aérien fait aussi double emploi avec celui de l'artillerie. Or, cette dernière est plus facile à utiliser en étroite collaboration avec les blindés, leurs officiers respectifs se côtoyant régulièrement et faisant généralement partie de la même division (rien de tel entre les « rampants » et les « chevaliers du ciel » !). Pour finir, les officiers de l'armée de l'air entendent conserver un contrôle « strict » sur « leurs » appareils : *a priori*, pas question de mener des attaques périlleuses pour dégager telle ou telle unité terrestre, sans une analyse fine de la situation. Bref, l'intervention de l'aviation est loin d'être immédiate et instantanée, comme celle de l'artillerie.

C'est pourquoi l'aviation tactique est plus adaptée pour intervenir loin de la ligne de front, sur les arrières ennemis, là où l'artillerie amie est inefficace, ou alors, quand la ligne de front est figée, pour attaquer des objectifs précis, définis à l'avance (i.e. la veille), sans risque de méprise avec des troupes amies. De fait, c'est bien plus de manière indirecte, en ralentissant les mouvements des réserves et en s'attaquant aux lignes de ravitaillement, que l'aviation alliée contribue à la victoire en Normandie : renforts, essence, munitions et pièces de rechange (cruciales pour les Panzer) arrivent au compte-gouttes aux troupes de première ligne.

Exception notable, mais parfaitement justifiée, l'US Navy et le corps des Marines développent dans le Pacifique une doctrine totalement différente : comme l'artillerie ne peut débarquer avec les troupes d'assaut et que l'artillerie navale n'est pas toujours efficace ou disponible, le rôle de soutien est vraiment dévolu à l'aviation. Des liaisons radios directes sont mises en place entre les pilotes et les troupes au sol où opèrent conjointement des officiers des deux bords : l'intervention est rapide et efficace, les avions pouvant frapper à peine 100 mètres en avant des lignes amies. Maintenant, à vous de voir si votre règle préférée simule correctement le rôle de l'aviation tactique... ❑

PANZERSCHRECK : OUI OU NON ?

Poursuivons avec la question des *Panzerschrecken* et des *Panzerfausten* : dans ce cas, pas de traces du tout de ces deux armes-là dans toutes les *Gliederungen* ou les *Meldungen* de la division, quels que soient les mois consultés. L'absence dans ce type de documents du *Panzerfaust*, souvent vu comme un pur « consommable », est la règle. Par contre, les *Panzerschrecken*, sont en général représentés. Stephen

QUELLE ÉCHELLE CHOISIR ?

Alors que le 15 mm est actuellement l'échelle la plus répandue, toutes périodes confondues, le 20 mm[1] reste toujours la plus populaire pour la Seconde Guerre mondiale. Les marques de figurines de cette taille sont très nombreuses, tant en plomb qu'en plastique. Pour le matériel, les productions artisanales, en résine et en plomb, côtoient les maquettes plastiques « grand public » (qu'il est très facile de se procurer dans les magasins de jouets). Suivant les cas, le joueur se trouvera donc face à d'authentiques maquettes (très précises, mais quelques fois fragiles) ou bien face à des modèles prévus spécialement pour le jeu d'histoire (c'est-à-dire moins précis, mais plus solides et plus faciles à monter). En fait, vous trouverez en 20 mm tout ce qu'il faut pour réaliser quasiment toutes les unités dont vous rêvez. Ainsi, c'est – sans surprise – le 20 mm qui offre le plus de véhicules « typés 21e Panzer ».

Néanmoins, le 20 mm présente quelques inconvénients. Le premier est que les figurines et les matériels sont assez volumineux et nécessitent des tables de jeu relativement grandes. Sur des tables « standard », les joueurs auront toujours l'impression que leurs troupes se tirent dessus à bout portant. Par ailleurs, même s'il est en théorie possible de « récupérer » une partie des éléments de terrain réalisés pour d'autres échelles, il est, en pratique, nécessaire d'acheter, peindre ou fabriquer aussi des éléments en 20 mm, d'où un coût et du travail supplémentaires. Enfin, le 20 mm nécessite un bon « coup de pinceau », car les figurines sont assez précises et une multitude de détails sont apparents.

A contrario, si vous choisissez le 15 mm pour vos affrontement « Seconde Guerre mondiale », il sera possible de réutiliser un maximum de décors prévus pour de l'antique-médiéval ou du napoléonien (où cette échelle est très populaire). Qui plus est, la peinture des troupes est bien plus facile, d'autant plus que les figurines sont de « vraies » 15 mm, c'est-à-dire relativement petites par rapport aux 15 habituels. En outre, le choix est assez large (plusieurs marques dynamiques se partagent le marché). Par contre, il faudra se lancer dans des conversions pour réaliser des véhicules « spéciaux » ou faire preuve de patience en attendant qu'une marque daigne s'intéresser à ces cas-là. Si vous êtes allergiques aux 15, vous pouvez opter pour des 10 mm, mais le choix est moindre par rapport aux 15. En plus, pour l'instant, cette échelle n'a pas réussi à « percer » et reste assez confidentielle.

À l'opposé, les 5 ou 6 mm (i.e. le 1/285e ou le 1/300e) ont de nombreux adeptes. Comme en 15, les gammes de véhicules sont relativement vastes. Par contre, pour l'infanterie, le choix est très restreint et les poses des figurines ne sont pas très variées. Qui plus est, les détails des fantassins sont quasiment inexistants : les amateurs d'uniformologie seront frustrés. En fait, à cette échelle, ce sont les véhicules qui sont mis en avant. Par ailleurs, il vous faudra, là aussi, des terrains « spécifiques », à moins que vous ne pratiquiez également le 5 mm en Empire (par exemple). Enfin, le 25 mm est une échelle où les « as du pinceau » pourront donner libre court à leur talent. Mais, là encore, terrains spécifiques et choix restreints sont au rendez-vous. En conclusion, choisissez une échelle en fonction de vos *desiderata* (modèles disponibles, niveau de détails souhaité pour la peinture, etc.) et de vos contraintes (dimension de votre table de jeu, temps disponible, budget[2], etc.). Bonnes cogitations ! ❑

1 - Le vocable « 20 mm » regroupe les figurines de 20 mm, mais aussi celles au 1/72e et au 1/76e, ainsi que les matériels à ces échelles-là.

2 - Bien entendu, le prix des figurines et des modèles est à peu près proportionnel à leur taille. Néanmoins, le coût n'est pas en général un critère de sélection primordial : les joueurs ont souvent une enveloppe budgétaire d'ors et déjà fixée... et « moins les figurines sont chères, plus ils en achètent » !

L'avantage du 20 mm est de disposer de toute la gamme de véhicules construits par les ateliers du *Major* Becker. Par exemple, ci-dessous, de haut en bas :
– à gauche, un transport de troupe construit sur la base d'un tracteur Unic P107 (version armée d'une MG). A droite, le véhicule d'un chef de section, équipé d'un 37 mm (véhicule *Raventhorpe*, équipages *Britannia* et accessoires *SHQ*) ;
– la compagnie lourde de chaque bataillon de Panzergrenadiers est dotée de canons anti-aériens de 20 mm montés sur châssis Unic P107 (en tête) et d'antichars de 75 mm sur base Somua (figurines *Raventhorpe*) ;
– les châssis de tracteur d'artillerie Somua ont aussi servi à réaliser des lances-roquettes similaires aux orgues de Staline (véhicule de tête) et, plus étonnant, des portes-mortiers de 16 ou 20 tubes (véhicules *Raventhorpe*) ;
– pour l'artillerie automotrice de la division, les Allemands ont utilisé des châssis Lorraine : un véhicule d'observation précède deux automoteurs, l'un de 155 et l'autre de 105 (véhicules *Skytrex* avec équipages *Britannia*).

LES TENUES DES PANZERGRENADIERS DE LA 21e

La 21. Panzerdivision est certes connue pour son matériel blindé « atypique ». Mais ses Panzergrenadiers ne sont pas en reste : une blouse camouflée et un couvre casque en toile camouflée leurs donne une silhouette très caractéristique. Largement répandus dans les rangs de la Waffen-SS, les effets camouflés sont normalement rares et distribués avec parcimonie aux troupes de la Heer. Qui plus est, la blouse camouflée distribuée à la 21e comporte une large capuche, habituellement réservée aux tireurs d'élite. Qu'une unité comme la 21e, reconstituée avec un net souci d'économie, ait pu percevoir autant de ces tenues camouflées si particulières reste un mystère. Toujours est-il que les combattants des 125e et 192e régiments de Panzergrenadiers en sont largement dotés...

Une blouse de tireur d'élite !

Très légère, la blouse camouflée à capuche est toujours portée par-dessus une vareuse. Le camouflage est du type *Sumpfmuster* (« eau boueuse » ou « marécage »), souvent appelé « à bords flous » : sur une base beige ou jaune sable, plus rarement vert clair, de larges taches vertes se fondent avec de petites taches marron. Cette blouse n'est pas réversible : son envers – blanc « cassé », crème ou écru, suivant les cas – est bien visible à l'intérieur de la capuche ou bien si les manches sont retournées. Normalement, la large capuche est prévue pour recouvrir le casque : dans l'absolu, le couvre-casque camouflé est donc superflu.

Mais nous ne sommes pas à une incohérence près et le couvre-casque est lui-aussi largement distribué. Il est d'ailleurs préféré à la capuche, car il ne gêne pas la vision et ne réduit pas l'audition. Son camouflage est très différent de celui de la blouse : il est du type *Splittermuster* (« à éclats ») : les bords ne sont plus flous, mais bien nets. Toujours sur une base beige ou jaune sable, et même vert clair cette fois-ci, de larges éclats marron côtoient de petits éclats verts. C'est le même camouflage qui est présent sur la *Zeltbahn*, la toile de tente dont chaque combattant est équipé. Ce couvre-casque est fait en cinq parties (une bande centrale et deux panneaux latéraux sur chaque côté) et comporte sept passants qui permettent d'ajouter des branchages pour parfaire le camouflage. Attention, les motifs ne sont pas continus d'une partie à l'autre du couvre-casque, mais dépendent des découpes effectuées pour les cinq pièces. Suivant l'échelle de vos figurines, pensez à représenter ces détails-là.

Une vareuse vert-de-gris...

En Normandie, la vareuse de campagne, en drap (de laine), est principalement du modèle 1942 ou 1943. De toute façon, vu l'échelle des figurines et l'équipement généralement représenté (qui masque une bonne partie du vêtement), il est totalement illusoire de chercher à différencier les vareuses. Par contre, il est plus intéressant de bien rendre la teinte *Feldgrau* (i.e. vert-de-gris) des vareuses et des pantalons. En effet, cette teinte varie au cours du conflit : si elle tire plutôt vers le vert au début, elle tend peu à peu et de plus en plus vers le gris, au fur et à mesure que des matériaux de moins bonne qualité sont utilisés pour confectionner les habits.

En outre, les teintes peuvent aussi varier en fonction des fabricants, des intempéries, des lavages répétés, de l'action du soleil, de la poussière, etc. Bref, la belle uniformité des premières campagnes n'est plus de mise en 44 : n'hésitez pas à donner des nuances différentes à vos figurines, toujours avec une prédominance de gris... sans pour autant que le vert ne disparaisse complètement (cela doit rester du vert-de-gris, tout de même). Les nuances franchement grises ou même kaki sont encore (très) rares en Normandie.

...ou vert-roseau !

Porter la blouse camouflée par-dessus la vareuse de campagne en laine ne devait pas être une sinécure en cet été 44. De fait, les combattants remplacent souvent leur chaude vareuse et pantalon en laine par leurs équivalents en treillis, c'est-à-dire en toile de chanvre ou de lin. Cette tenue « de travail », plus légère donc que son homologue de drap, est d'une teinte tirant nettement vers un vert « terne », plus clair que le *Feldgrau*, appelé *Schilfgrün* (littéralement « vert-roseau »). Ces treillis sont largement utilisés en Normandie et vous pouvez donc peindre une bonne part de vos figurines de la sorte. Notez que la coupe des effets (vareuse et pantalon) est

strictement identique, seul le tissu est différent : drap de laine dans un cas, toile de chanvre ou équivalent dans l'autre.

Bien entendu, les lignes précédentes sont à prendre comme un guide général. L'étude des photographies des combattants de la 21e montre de nombreuses exceptions, dont quelques-unes ont été représentées, aux côtés de tenues plus « standards », dans les illustrations ci-dessous (de gauche à droite) :
- pour se protéger du « crachin » normand, cet officier a récupéré un imperméable en toile caoutchoutée verte foncée, normalement réservé aux motocyclistes. De tels imperméables ont un aspect semi-brillant (surtout par temps de pluie d'ailleurs) qui peut être rendu sur les figurines en utilisant un vernis satiné. La couleur distinctive des Panzergrenadiers – le vert-pré – est ici bien visible sur les liserés de la casquette et des pattes d'épaule ;
- équipé de sa MG 42, ce Panzergrenadier a revêtu sa *Zeltbahn* par-dessus sa vareuse, pour pallier l'absence de blouse camouflée. Son calot, très populaire en début de guerre,...
- ... est de plus en plus rare, concurrencé par l'*Einheitsfeldmütze*, la casquette qui dérive de celle des troupes de montagne. Ce combattant porte son pantalon (d'une nuance *Feldgrau* différente de celle de la vareuse) pardessus ses brodequins, ce qui lui donne une apparence moins martiale que s'il avait mis des guêtrons ou des bottes ;
- près à partir à l'assaut, ce Panzergrenadier s'agrippe à son Gewehr 41, un fusil semi-automatique largement en dotation à la 21. Panzerdivision. Il est vêtu d'un pantalon en treillis vert-roseau. Les manches retournées laisse bien voir le côté « écru » de sa blouse camouflée ;
- au centre, ce sous-officier s'est fait confectionner une vareuse dans de la toile de tente, avec un camouflage « à éclats », identique à celui de son couvre-casque. Cet effet, bien entendu non réglementaire, mais parfaitement historique, est un nouvel exemple de la disparité existant au sein des unités de la Wehrmacht à cette époque ;
- enfin, armé d'un Panzerfaust, ce dernier fantassin guette sa proie... En l'absence de couvre-casque, il a peint son *Stahlhelm* du mieux qu'il a pu. Comme son sous-officier, il porte des bottes à tiges courtes.

Vous l'aurez compris, les uniformes de la 21. Panzerdivision sont loin d'être monotones et il est possible de mixer des fantassins équipés fort différemment les uns des autres, comme en témoignent d'ailleurs les photos d'époque : nous sommes bien loin de l'image d'Épinal d'une infanterie uniforme et stéréotypée. Bref, n'hésitez pas à varier la peinture de vos figurines pour refléter ce véritable « patchwork » ! ❑

POUR EN SAVOIR PLUS...

Ce rapide survol des uniformes des Panzergrenadiers de la 21e ne saurait être exhaustif, tant le sujet est vaste et complexe. Les lecteurs qui souhaitent poursuivre plus avant leurs recherches pourront se reporter aux colonnes de notre confrère *Militaria Magazine*, en particulier aux écrits de Jean-Philippe Borg et Laurent Huart. A partir du numéro 183, ils ont réalisé une série d'articles sur l'équipement individuel du soldat allemand : pelles-bêches, pelles-pioches, sacs à pain, bidons, gamelles, masque à gaz, cartouchières, bottes et brodequins sont tour à tour passés en revue. Ces deux compères ont aussi lancé à partir du numéro 213 une étude en six parties sur la vareuse de campagne de la troupe (en drap *Feldgrau*) : par rapport à la campagne de Normandie, les parties les plus intéressantes sont parues dans le 221 (étude des modèles 1942 et 1943, les plus portés en 1944) et le 224 (synthèse sur l'évolution de la vareuse). Le numéro 203 est également un bon investissement, avec son dossier sur *La 2. Panzer-Division en Normandie, juin 1944*. Enfin, le tout nouveau *Militaria* 227 comporte un article entièrement dédié à la 21e : *Départ en « patrouille » à la 21. Panzerdivision*. Ce long article complète à merveille celui réalisé – il y a dix ans déjà – par Eric Lefebvre et Christophe Deschodt : *Un Panzergrenadier de la 21e Pz. Div. en Normandie (été 1944)*, *Militaria* n°107. Notez que tous ces articles comportent énormément de photos couleurs, très pratiques pour la peinture des figurines : si l'investissement paraît superflu pour les petites échelles, il me semble nécessaire pour les 20 ou 25 mm, voire les 15, quand le joueur souhaite des figurines les plus fidèles possible d'un point de vue uniformologique.

Pour les différentes marques de grade, vous pouvez vous baser sur *La Wehrmacht, insignes et attributs de l'armée de terre allemande (Heer)*, par Eric Lefèvre, Jean de Lagarde, Jean-Pierre Martinetti et Loïc Le Guen, hors-série *Uniformes* n°1 (1978), ou bien sur les tomes 1 et 2 du classique *L'uniforme et les armes des soldats de la guerre 1939-1945*, par Liliane et Fred Funcken, Casterman (1972-1973). Chez Osprey, deux bons ouvrages : *German Combat Equipments 1939-45*, par Gordon Rottman et Ron Volstad, Men-at-Arms n°234 (1991) et *The German Army 1939-45 (5) Western Front 1943-45*, par Nigel Thomas et Stephen Andrew, Men-at-Arms n°336 (2000). Enfin, *Wehrmacht Camouflage Uniforms & Post-War Derivatives*, par Daniel Peterson, Europa Militaria n°17, Windrow & Greene (1996), offre, pour un prix somme toute modique, une excellente synthèse sur les différents effets camouflés de la Wehrmacht ❑

***Ci contre.* Des Panzergrenadiers préparent une position défensive dans le parc d'un château. Les murs d'enceinte, très finement gravés, sont des *Peter Pig*. Les figurines 15 mm sont un mélange de *Battlefront*, *Peter Pig* et *Skytrex/Command Decision*, plus quelques *Essex*.**

Andrew a réalisé un fantassin de la 21e armé d'un *Panzerschreck* pour ses illustrations du *Men-at-Arms* 336. Contacté, il nous a précisé s'être inspiré d'une photographie d'un combattant équipé de cette arme et portant une blouse camouflée à capuche, typique des Panzergrenadiers de la 21e, sans avoir la certitude absolue que ce combattant en faisait bien partie (mais la probabilité est forte).

Une autre source indirecte fait état d'un ordre donné à toutes les unités en garnison dans le sud de la France de regrouper leurs *Panzerfausten* et *Panzerschrecken* et de les acheminer rapidement vers le front de Normandie. Il n'a pas été possible de vérifier cet ordre, mais il semble logique et vraisemblable. Dans ce cas, est-il possible que les Panzergrenadiers de la 21e n'aient touché de tels armements qu'en juillet ou en août ? Ceci expliquerait leur absence initiale de la *Gliederung* et de la *Meldung*, cette absence se répétant ensuite de mois en mois, le rédacteur repartant comme souvent des documents du mois précédent. Le mystère reste pour l'instant entier. Toutefois, il semble surprenant que de telles armes antichars n'aient pas été distribuées à la troupe, à moins que, tout compte fait, l'état-major ait considéré que la 21e n'avait pas besoin d'armement antichar complémentaire au niveau des fantassins. Elle possédait en effet vingt-quatre Pak 43 de 88 mm (au Panzerjäger-Abteilung 200) et toute une armada de véhicules antichars au Sturmgeschütz-Abteilung 200. Espérons que des recherches complémentaires ou le témoignage de vétérans nous donneront bientôt la réponse.

Comme vous pouvez constater, l'analyse des *Gliederungen* et *Meldungen* apporte son lot de réponses, mais soulève aussi de nouvelles questions. En fait, comme bien souvent, c'est l'analyse de documents « administratifs » irréfutables, croisée avec l'étude de photographies et corroborée par les témoignages des quelques vétérans encore vivants, qui permettent une réponse précise à telle ou telle question : une entreprise de longue haleine menée par une poignée de passionnés en quête de « vérité »... ❑

TRANSFORMEZ UN GRENADIER… EN PANZERGRENADIER DE LA 21e !

Un avantage indéniable du 15 mm est la possibilité de transformer facilement les figurines. Certes, cela est également réalisable en 20 ou 25 mm, mais c'est nettement plus délicat, tant leur gravure est fine et précise. Le but est de multiplier les poses et variantes disponibles et de réaliser des unités où les fantassins sont tous différents les uns des autres. De toute façon, pour représenter des Panzergrenadiers de la 21e en 15 mm, il n'existe qu'une seule figurine correcte (i.e. le tireur d'élite de la gamme *Peter Pig*). Bien entendu, il n'était pas envisageable de faire toute une compagnie avec cette seule référence !

Ainsi, si vous prenez un Grenadier « standard » (avec un casque « nu » et une vareuse en drap), vous pouvez le transformer en Panzergrenadier de la 21e (avec un couvre-casque et une blouse camouflée à capuche) en réalisant les quelques modifications qui suivent :

– sur la vareuse, grattez (au cutter) les pattes d'épaule et les poches (si elles sont gravées et non masquées par l'équipement) : les blouses camouflées n'en comportent pas ;

– comblez, avec du Milliput ou une pâte quelconque, le « creux » du casque pour simuler la présence du couvre-casque ;

– ajoutez, toujours en Milliput ou équivalent, une petite capuche au dos du fantassin.

Si vous partez d'une figurine déjà gravée avec des effets camouflés, vous n'aurez plus que la capuche à ajouter. Ensuite, comme d'habitude, le rendu final est surtout une affaire de peinture : n'hésitez pas à faire des essais préalables pour représenter le mieux possible le camouflage particulier des couvres-casques et des blouses. ❑

***De gauche à droite :* une figurine « brute », non modifiée, la même avec les quelques transformations réalisées et le résultat final, une fois la figurine peinte.**

BIBLIOGRAPHIE

Remarque préliminaire : il faut bien dire que la qualité des ouvrages est assez disparate et certains ont assez mals « vieillis ». De fait, les recherches menées sur la 21e Panzer depuis une dizaine d'année ont permis de lever beaucoup d'incertitudes sur cette division « mythique » et, malheureusement, les ouvrages les plus anciens comportent souvent des erreurs.

Sur la 21e Panzer précisément :

– *Panzer Commander, the memoirs of colonel Hans von Luck*, Dell Publishing (1991) ;

– *21. Panzer-Division*, par Jean-Claude Perrigault, Heimdal (2002) : un ouvrage de référence ;

– *Création et formation de la 21. Panzerdivision*, par Didier Lodieu, Batailles n°2 (juin-juillet 2004) ;

– *5 juin 1944, la 21e Panzer*, Pierre Stutin, 39/45 Magazine n°1 (décembre 1983) ;

– *Sur les traces de la 21e Panzer dans l'enfer de Goodwood*, Georges Bernage, 39/45 Magazine n°53 (octobre 1990) et *Von Luck contre-attaque*, adaptation par Georges Bernage d'une texte de Hans von Luck, n°54 (nov. 1990) ;

– *Souvenirs d'un vétéran de la 21. Panzerdivision, Herbert Hanisch, du 2./ Sturmgeschütz-Abteilung 200*, par Jean-Claude Perrigault, 39/45 Magazine n°192 (juillet-août 2002) ;

– *La 153e brigade écossaise dans le triangle d'Escoville (The Triangle)* (1), par Didier Lodieu et Philippe Virton, 39/45 Magazine n°210 (mars 2004) et la suite *Combat dans le triangle d'Escoville (2)*, n°211 (avril 2004) : une très bonne base pour réaliser des scénarios ;

– *Opération « Goodwood », les unités allemandes dans la bataille*, Alain Verwicht, hors-série *Panzer Voran !* n°2 (2000).

Sur les « bricolages » du *Major* Becker et les blindés français dans la Wehrmacht :

– *Les engins automoteurs de la 21e Panzer-Division*, Georges Bernage, 39/45 Magazine n°53 (octobre 1990) ;

– par Yves Buffetaut et Jean Restayn, *Les Hotchkiss H-39 dans l'armée allemande*, Militaria Magazine n°67 (février 1991), *Les chars français dans la Wehrmacht*, n°70 (mai 1991) et *Les châssis Lorraine modifiés (dans la Heer)*, n°72 (juillet 1991) ;

– par Hubert Cance, *Les chenillettes Renault UE sous l'uniforme allemand*, Steelmasters n°14 (avril-mai 1996), *L'Unic P-107, un tracteur à travers la guerre*, n°39 (juin-juillet 2000) et *Les Unic P-107 blindés allemands*, n°40 (août-septembre 2000). Ce dernier article est vraiment une référence : vous trouverez un plan « trois vues » de toutes les versions connues de blindés à base d'Unic P-107 ;

– notez également que vous trouverez dans *Panzer Voran !* des infos sur les véhicules suivants : 75 sur châssis Somua dans les numéros 2 et 20, Unic P-107 avec 37 mm dans le 13, avec 20 mm dans le 14, avec mitrailleuse dans le 22.

Sur les blindés allemands :

– *45 Tiger en Normandie, La s. Panzer-Abteilung 503*, par Didier Lodieu, Ysec (2002) : très intéressant et comportant également des infos sur la 16. Luftwaffefelddivision ;

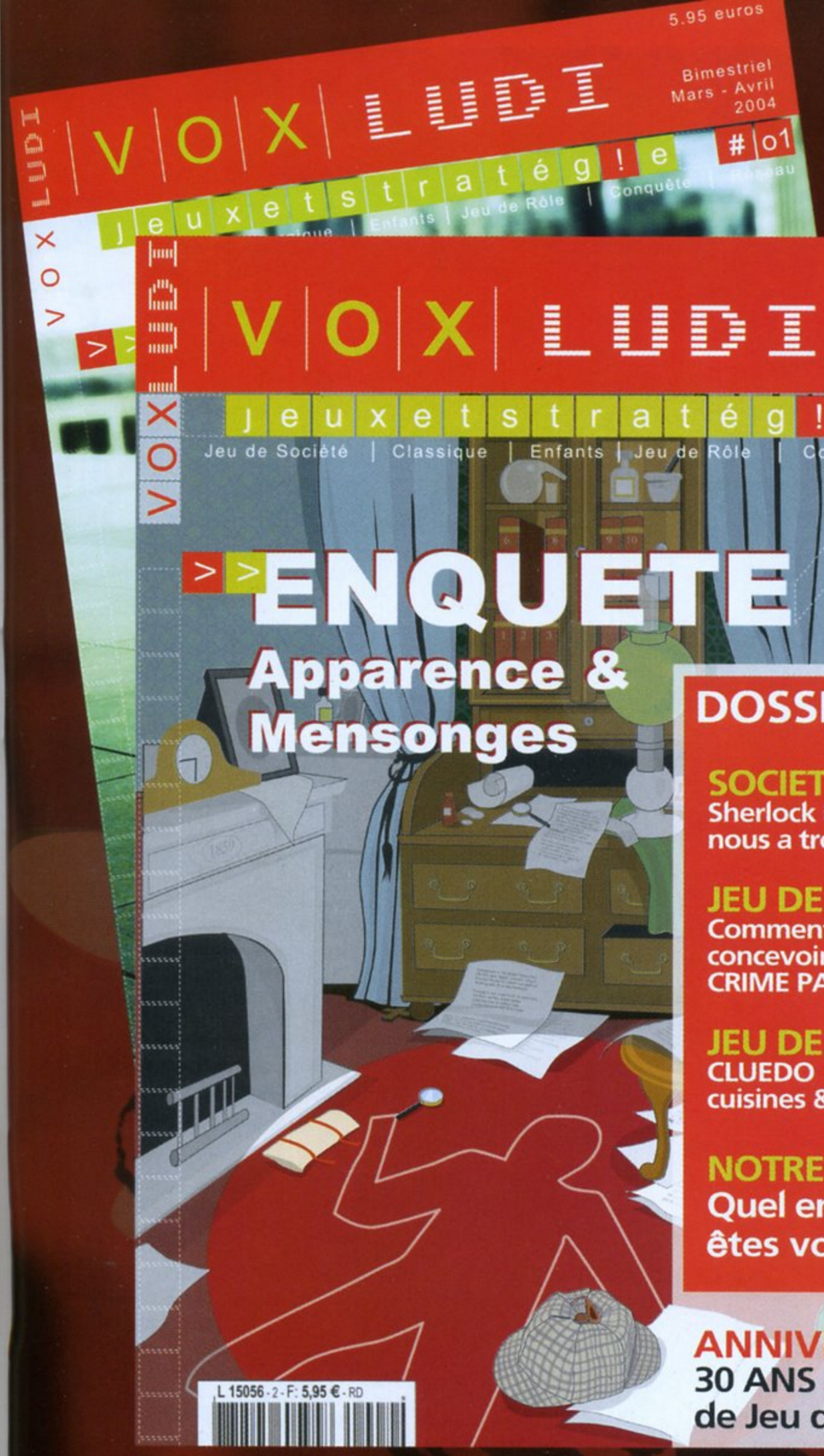
– *Encyclopedia of German Tanks of World War Two*, par Peter Chamberlain et Hilary Doyle, Arms & Armor (2000) ;

– *Les Panzers dans la bataille de Normandie*, par Georges Bernage, Heimdal (1999) ;

– *Les Panzer en Normandie*, par Yves Buffetaut et Jean Restayn, hors-série Militaria Magazine n°1, Histoire & Collections (1991) : un « introuvable », mais le prochain hors-série de Militaria, le 53 qui doit paraître incessamment, est sur le même thème ;

– chez Osprey, seuls les véhicules « classiques » sont pour l'instant traités : *The Panzerkampfwagen IV*, par Bryan Perrett, Vanguard n°18 (1980) et *Panzerkampfwagen IV Ausf. G, H and J 1942-45*, par Hilary Doyle & Tom Jentz, New Vanguard N°39 (2001). Le second est bien meilleur que le premier. ❑

Un groupe de combat, soutenu par un Panzerschreck, défend une haie.



CADEAU

Régulièrement VOX LUDI sélectionne des jeux pour leur qualité et vous les fait découvrir en cadeau (valeur minimum 15 €) :
En ce moment découvrez l'un de ces trois jeux* :

TERRA GALACTIX

AUX SABORDS !

LE GRIMOIRE DES ILLUSIONS

DOSSIER ENQUETE

SOYEZ JOUEURS, ABONNEZ-VOUS !

Bon de commande à renvoyer avec votre règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de KOUKLAND Editions, 4 rue Thimonnier 75009 PARIS.

☐ Je m'abonne pour un an à 6 numéros de VOX LUDI à partir du numéro ....., et je reçois en cadeau un jeu sélectionné par VOX LUDI d'une valeur minimum de 15 €**

☐ Je joins mon règlement de 30 € (au lieu de 35,70 €) pour la France Métropolitaine, ou 36 € pour les DOM-TOM et l'Union Européenne***

Nom	Prénom
Adresse	
Code postal	Ville
PAYS	
Adresse électronique	

Votre petite annonce Gratuite pour les abonnés.
[110 caractères maximum, espaces compris]

10 € la petite annonce si vous n'êtes pas abonné.
Indiquez votre rubrique :

☐ Divers ☐ Contact ☐ Echange ☐ Vente ☐ Achat

Signature

* Dans la limite des stocks disponibles. VOX LUDI se réserve le droit de modifier sa sélection sans préavis. Pour connaître la sélection en cours : http://www.vox-ludi.com.
** Offres valables jusqu'au 31-08-2004
*** Etranger hors UE nous consulter. Les associations et organismes contribuant au développement du jeu en France bénéficient d'un tarif spécial, nous consulter par courrier ou par E-mail : redaction@vox-ludi.com

CP - VV 02

L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7 L8
K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 K8
J1 J2 J3 J4 J5 J6 J7 J8
I1 I2 I3 I4 I5 I6 I7 I8
H1 H2 H3 H4 H5 H6 H7 H8
G1 G2 G3 G4 G5 G6 G7 G8
F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8
E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8
D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8
C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8
B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8
A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8

Les faubourgs de Carentan, 12 juin 1944

LOCK 'N LOAD

Les hommes de la compagnie E du 506th Parachute Infantry Regiment entrèrent dans Carentan au matin du 12 juin 1944. Le Colonel Van der Eyte, commandant du 6e Fallschirmjager Regiment qui avait la charge de la défense de la ville, s'était retiré en ne laissant qu'une cinquantaine d'hommes derrière lui. Bien qu'en infériorité numérique, les parachutistes allemands étaient bien décidés à se battre comme des tigres, contre leurs adversaires tout désignés, les hommes de la Screaming Eagles.

DITE/USIS

Scénario : Mark H. WALKER

Ordre de bataille

US

Éléments de la Easy company, 506th Parachute Infantry Regiment, 101st Airborne, se déploient comme indiqué :

- 1 x 3-4-4 : K5
- 1 x 3-4-4, BAR : L5
- 1 x 3-4-4 : M5
- Capt Summers : M5

Éléments de la Easy company, 506th Parachute Infantry Regiment, 101st Airborne, entrent n'importe où sur la rangée M au tour 2 :

- 3 x 3-4-4
- 1 x BAR
- Sgt. Bogdasarian

Éléments de la Easy company, 506th Parachute Infantry Regiment, 101st Airborne, entrent n'importe où sur la rangée M au tour 3 :

- 3 x 3-4-4
- 1 x BAR
- 1 x cal. 30
- Lt. Ash
- 1 x 2-2-6 Héro

ALLEMAGNE

Éléments du 6e Fallschirmjager Regiment se déploient en premier sur H7

- 1 x 3-3-4
- 1 x MG 42
- Uo. Berger

Éléments du 6e Fallschirmjager Regiment, se déploient à l'ouest de la route H8-I6-G4-G1-H1 à n'importe quelle impulsion allemande du tour 2. Leur déploiement n'est pas considéré comme une impulsion mais ne peut avoir lieu que pendant une impulsion allemande. Toutes les unités ne sot pas obligées d'être placées pendant la même impulsion ni sur le même hex. Les unités qui ne sont pas déployées à la fin du tour sont perdues.

- 3 x 3-3-4
- Hpt. Reiner

Éléments du 6e Fallschirmjager Regiment, se déploient à l'ouest de la route H8-I6-G4-G1-H1 à n'importe quelle impulsion allemande du tour 3. Leur déploiement n'est pas considéré comme une impulsion mais ne peut avoir lieu que pendant une impulsion allemande. Toutes les unités ne sot pas obligées d'être placées pendant la même impulsion ni sur le même hex. Les unités qui ne sont pas déployées à la fin du tour sont perdues.

- 2 x 3-3-4
- 1 x MG 42
- Uo. Hanzel

Éléments du 6e Fallschirmjager Regiment se déploie n'importe quand en accord avec les règles relatives aux snipers (11.4)

- 1 x Sniper

Conditions de victoire (voir carte page précédente)

•Le camp qui contrôle le plus de bâtiments à l'ouest de la route H8-I6-G4-G1-H1 à la fin de la partie gagne la bataille. Pour contrôler un bâtiment, vous devez être le seul joueur à y avoir un MMC ou un héros non secoué ou être le dernier joueur dont l'un des MMC ou des héros non secoué à y être passé. Les Allemands tiennent tous les bâtiments au début de la partie. Si les deux camps tiennent chacun quatre bâtiments, les Allemands gagnent.

Durée de la partie

8 tours. Les Allemands ont l'initiative au tour 1.

1	2	3	4	5	6	7	8

Règles spéciales

- Tous les bâtiments sont de niveau 1.
- Les Hex B5, B6 etc. sont de la broussaille. J8, K7, F2 et B3 sont de la forêt dense qui a les mêmes caractéristiques que la jungle dense. L5, K5, J6, sont des Hex de Forêt clairsemée et ont les mêmes caractéristiques que de la jungle clairsemée. Les unités qui se déplacent depuis un hex de route en forêt clairsemée vers un autre hex de route en forêt clairsemée ne paient que le coût de la route, (soit 1).
- Placez la carte de façon à ce que l'Hex A8 soit en bas à gauche et que la rangée M se trouve à droite. Le nord correspond à la Rangée 1, le sud à la rangée 8.
- Les deux camps ne peuvent pas avoir plus de 1 héros pour tout le scénario. Si le héros américain est tué, le joueur US ne pourra pas en générer d'autres. Idem si les Allemands en génèrent un et qu'il est également tué.

AUSTERLITZ
les grands acteurs de la campagne de 1805

LA CAMPAGNE qui s'achève à Austerlitz, plus qu'une autre, démontre l'importance capitale du commandement. A travers neuf portraits croisés de généraux russes, autrichiens et français, nous allons évoquer quelques-uns des personnages les plus marquants de la période. Leur formation, leur caractère et leurs comportements très divers nous permettront de mettre en valeur certains événements survenus au cours de cet automne 1805.

« Parfois les militaires, s'exagérant l'impuissance relative de l'intelligence, négligent de s'en servir. »

Charles de Gaulle.

Le principal atout de l'armée française est certainement son chef. Napoléon se distingue de tous les autres capitaines de son temps par ses talents de stratège. Napoléon s'est choisi un théâtre d'opération principal, la vallée du Danube, où il concentre la plus grande partie de ses forces afin d'y obtenir une victoire décisive. Sur les théâtres secondaires, comme l'Italie, il ne laisse que les troupes nécessaires pour gagner le temps suffisant et conduire librement sa manœuvre principale. L'Empereur se situe pleinement dans la dimension stratégique en ce sens qu'il se donne les moyens de mettre en oeuvre son plan. C'est au niveau opérationnel que ces moyens sont mis en œuvre : organisation méthodique des étapes, des itinéraires, de l'approvisionnement, du renseignement sur l'ennemi. Le corps d'armée français, véritable petite armée en miniature, est l'instrument parfait pour agir à ce niveau, en étant capable de conduire des opérations indépendantes. Il compte des unités des trois armes : infanterie, cavalerie et artillerie réunies sous l'autorité d'un seul chef doté de son propre état-major. Napoléon a par ailleurs mis au point le fameux mode de progression en « bataillon carré » : quatre corps d'armée progressent à égale distance les uns des autres, en se soutenant mutuellement en cas d'attaque ou de rencontre avec l'ennemi à l'un des angles. Enfin, au niveau tactique, la Grande Armée possède les qualités d'une armée expérimentée et parfaitement entraînée. Ses vétérans sont aguerris par une douzaine d'années de campagne et les conscrits ont bénéficié du travail de fond et des exercices des années du camp de Boulogne. À l'inverse, les chefs autrichiens et russes subordonnent la conduite de la campagne à des objectifs dictés par l'idéologie plus que la stratégie : ramener la France dans ses frontières de 1792. Leurs plans sous-estiment les forces françaises ou pire encore, prêtent à Napoléon des intentions qui ne se justifient que pour conforter leurs propres options... Les alliés affichent des intentions stratégiques, mais sont dépourvus de véritable stratégie. Ils ne comptent remporter la victoire qu'en fonction de prétendues qualités militaires « naturelles ». Ils négligent en fait leur préparation, ils renoncent inconsciemment à anticiper pour simplement réagir aux manœuvres de Napoléon dès lors qu'il aura capté l'initiative en sa faveur. Leur organisation, s'appuyant sur des formations ad hoc – aucune unité permanente n'est d'un échelon supérieur au régiment

A gauche. **Napoléon et son Etat Major à la Bataille d'Austerlitz.** *F. Gerard, Chateau de Versailles. RMN.*
A droite. **Louis Alexandre Berthier en uniforme de maréchal de camp.** *F. Lepaulle, Chateau de Versailles. RMN.*

dans les armées autrichiennes et russes – n'a ni la souplesse ni le professionnalisme requis par la situation. Il n'y a qu'au niveau tactique que les coalisés semblent maîtriser un tant soit peu leur sujet, même si des innovations récentes, par exemple l'emploi de tirailleurs, ne sont pas systématisées comme dans l'armée française. Les Autrichiens comme les Russes, manquent de troupes légères, pouvant manœuvrer en ordre dispersé. Pour terminer, on ne peut passer sous silence la différence de qualité et d'autonomie flagrante entre les corps d'officiers généraux des deux adversaires. Si dans l'armée française, le général de brigade, en poste grâce à son mérite et son expérience, fait preuve d'un esprit d'initiative de tous les instants et constitue LE modèle de l'officier impérial, la situation est loin d'être la même chez les Autrichiens et les Russes. Les généraux doivent souvent leur poste à leur rang ou à leur origine. Ils savent obéir et se faire obéir, mais demeurent confinés dans un carcan typique de l'officier d'ancien régime. Les écarts sont d'une autre nature au niveau supérieur, comme nous allons le voir maintenant.

BERTHIER

L'indéniable et incomparable génie militaire de Napoléon n'a pu se concrétiser sur les champs de bataille avec autant d'éclat que grâce aux instruments particulièrement rodés et efficaces en sa possession : la Grande Armée fraîchement réorganisée de 1805 et un état-major, dont le professionnalisme n'a alors pas d'égal en Europe. L'âme et le moteur de cet état-major sont bien connus. Il s'agit du maréchal Louis Alexandre Berthier.

● Un militaire professionnel

Berthier, né le 20 novembre 1753 à Versailles, est issu d'une famille de tradition militaire. Son père Jean-Baptiste, après des débuts difficiles, sert dans l'armée royale en tant qu'ingénieur ordinaire. Il finira sa carrière lieutenant-colonel et ingénieur géographe en chef des camps et des armées du roi. Il se marie en 1749 à Versailles à Marie-Françoise l'Huillier de la Serre. Le couple aura de nombreux enfants. Les trois garçons qui atteignent l'âge adulte, dont Louis Alexandre est l'aîné, deviendront tous des soldats. César, né en 1765 et Victor né en 1770 seront généraux d'Empire.

Louis Alexandre est décrit comme étant plutôt petit et mal bâti, avec une tête assez grosse. Il suit directement les traces de son père. Il étudie à l'Ecole royale du génie de Mézières. Après deux ans d'études, il est nommé, à treize ans seulement, ingénieur géographe. Ses premières affectations le conduisent en mars 1772 à la légion des Flandres, puis à partir du 16 août 1776 au corps des dragons de Lorraine et en avril 1779 au 2e régiment de chasseurs à cheval. Lieutenant puis capitaine en 1777, il va faire ses premières armes au cours de la guerre d'Indépendance américaine. Il fait partie du corps expéditionnaire dépêché par Louis XVI outre-atlantique et sert à l'état major du général Rochambeau qui le dirige. Lorsque la Révolution éclate, il est déjà lieutenant-colonel et chevalier de Saint-Louis. Il joue un petit rôle dans la tourmente en tant que major-général de la garde nationale de Versailles. Il est amené à protéger la famille royale en 1791 et aide notamment les deux tantes du roi à s'enfuir. En service à l'armée du Nord, il est destitué en 1792 avec l'avènement de la République. Il participe cependant, comme simple volontaire dans l'armée des Côtes, aux opérations dans l'ouest de la France. Il reçoit sa première blessure lors de la prise de Saumur en juin 1793. Il ne retrouve un poste à la hauteur de ses aptitudes qu'en mars 1795. Il est alors nommé général de brigade et chef d'état-major de l'armée des Alpes et d'Italie. Un an plus tard, il rencontre Bonaparte, qui le remarque et le jauge avec justesse : il le prend à son tour comme chef d'état-major pour les campagnes de 1796 et 1797, qui vont surprendre tout le continent.

● Par deux fois avec Bonaparte en Italie

Même s'il participe aussi à la campagne d'Egypte, c'est essentiellement dans les plaines lombardes que Berthier prouve sa valeur et l'étendue de ses qualités très diverses. Chef d'état-major, il n'en oublie pas néanmoins d'agir à la tête des troupes sur le terrain. Il s'illustre ainsi à la bataille du pont de Lodi, impressionnant Bonaparte par son courage et son intrépidité, au cœur de l'action. Il en sera de même et dans d'autres circonstances à Marengo, quatre ans plus tard. Cette fois, Berthier est même blessé d'une balle dans le bras. Pour Bonaparte, Berthier est d'ores et déjà un véritable bras droit, un assistant idéal. Sa formidable capacité de travail, son souci permanent du moindre détail sont utilisés à leur juste valeur par Bonaparte, qui s'appuie sur Berthier en pleine confiance. Comme son chef, Berthier est infatigable et se prive de sommeil sans se soucier de sa santé. Courageux et intègre, Berthier est dévoué plus que tout à la personne de Bonaparte. Il est à l'évidence le grand organisateur nécessaire à la logistique des plans particulièrement exigeants de Bonaparte. Il démontre également une certaine habileté pour les tâches diplomatiques. Il est envoyé par exemple en Espagne en août 1800 pour plaider la cause du Premier Consul auprès du Roi. Par contre, malgré son intrépidité, Berthier n'est ni un bon tacticien, ni un général capable de diriger effectivement une armée. Même si dans l'ombre de Bonaparte, il est le chef en titre de l'armée d'Italie en 1800, ce n'est que parce que le Premier Consul ne peut constitutionnellement pas être aussi général en chef. Par la suite Napoléon s'appuie sur lui intelligemment, en le nommant ministre de la guerre le 8 octobre 1800. Il dira de lui un jour : « *La Nature a d'évidence désigné certains pour occuper des fonctions de subordonnés ; parmi ceux-là il y a Berthier. Comme chef d'état-major personne ne pouvait l'égaler, mais il n'était pas capable de commander cinq cents hommes.* »

● Sur la route d'Austerlitz

Comme ministre, Berthier déploie à nouveau tous ses talents d'organisateur. Il va largement contribuer à la réorganisation de l'armée inspirée par le futur empereur. Son rôle est capital pour tous les aspects logistiques : armements, approvisionnements, réforme en profondeur du génie. Avec l'Empire, il fait partie de la première promotion de Maréchaux. Il organise le Grand Quartier Général (GQG) de façon professionnelle et rationnelle : maison de l'Empereur, Etat-major de l'empereur sous sa direction personnelle, cabinet topographique. Il lui adjoint un quartier général administratif aux mis-

A gauche. **Napoléon salut un convoi de blessés autrichiens.** *J.-B. Debret, Chateau de Versailles. RMN.*
Ci-dessous. **Langeron.** *DR*

sions bien distinctes. Berthier est assez proche de Davout et Soult ; il a par contre en Savary un ennemi personnel. En 1805, Napoléon, dont il est devenu un véritable ami, est toujours d'une exigence impitoyable, allant jusqu'à le faire appeler dix-sept fois à son service dans la même nuit. Il le lui rend bien en le comblant d'honneurs : Grand Veneur de la Couronne (1804), Grand Aigle de la Légion d'honneur. Il le nomme aussi major-général de la Grande Armée le 3 août 1805. Tout au long de la magistrale campagne qui s'ouvre en août, l'entente parfaite entre Napoléon et Berthier se traduit par la réussite des manœuvres de l'empereur. Il rédige notamment les ordres dictés par Napoléon pour organiser la conversion de l'Armée depuis le camp de Boulogne jusque sur le Rhin. Il contribue par sa rigueur à la victoire décisive de Napoléon sur l'Autriche et la Russie.

WEYROTHER

L'expérience et les qualités d'un Berthier sont une chance rare pour une armée. En 1805, les Autrichiens et les Russes doivent s'appuyer sur un corps d'officiers généraux relativement sclérosé. Après les premiers désastres, et malgré le prestige de Koutousov, le tsar Alexandre est à la recherche d'un homme providentiel pour diriger l'armée et appliquer ses directives. Pour affermir une coalition bien malmenée sur le terrain, il souhaite s'appuyer sur un Autrichien, ce qui présenterait plus d'un avantage.

● Alexandre le sort de l'ombre

À la veille d'Austerlitz, Franz von Weyrother n'est qu'un général au passé assez obscur. Il est né en 1754 d'un père piqueur du manège de Vienne. C'est un parvenu, comme le sont d'ailleurs Mack ou Fischer. À ce titre, il entre volontiers en concurrence avec des officiers issus des grandes familles de l'empire d'Autriche, comme c'est le plus souvent le cas au sein de l'armée.

Major-général en 1805, Weyrother a suivi une carrière discrète, pour ne pas dire tout simplement obscure. Ironie du sort, il a contribué à la mise au point des dispositions générales de l'armée autrichienne aux batailles d'Arcole et d'Hohenlinden, ce qui ne constitue pas, au regard des résultats obtenus, la meilleure des références. Il a tout de même été admis dans l'ordre militaire de Marie-Thérèse dans la promotion de mai 1796. Après la funeste déconvenue d'Ulm, l'armée autrichienne n'a plus de chef d'état-major ; Mack, qui occupait ce poste a été fait prisonnier avec son armée. Même s'il sera bientôt libéré sur parole, Mack est bel et bien hors-jeu. Il est d'abord remplacé par le colonel Schmidt, qui est lui-même tué lors des combats autour de Krems. C'est alors le major-général Mayer qui est choisi pour prendre le relais. Mayer s'est distingué en protestant formellement contre le plan de Mack, avant que la nasse ne se referme autour du camp retranché d'Ulm. Mayer est parvenu à s'échapper vers le Tyrol, avec quelques troupes rescapées de l'encerclement. Prévenu de sa nomination, il n'a pas eu le temps de rejoindre l'empereur François en Moravie et s'est associé à l'archiduc Charles, qui arrivait alors d'Italie avec son armée.

À Olmutz, où le Tsar Alexandre a ouvertement décidé de prendre directement les commandes de l'armée austro-russe, l'empereur d'Autriche n'a plus grand chose à dire. Il n'est que le spectateur résigné des décisions de son allié. Parmi celles-ci, la plus étonnante est sans doute l'élévation de Weyrother à la tête de l'état-major de l'armée coalisée. Alexandre, se croyant dépositaire inné de talents militaires, souhaite éloigner Koutousov, qu'il juge trop vieux et excessivement résigné. Il décide de rechercher au plus vite la bataille décisive qui lui permettra de donner à Napoléon la leçon qu'il mérite. Il remarque alors Weyrother, dont « *la seule ambition était de traduire dans les faits les fantaisies du Tsar* » ironise le major-général Stutterheim. Alexander est sûr de la victoire, Weyrother lui confirme par flatterie et sans vergogne qu'il a raison. Le Tsar souhaite marcher droit à l'ennemi et le détruire en le contournant par le sud : le tout nouveau chef d'état-major de l'armée va mettre au point une manœuvre alambiquée, des ordres de marches et des dispositions en ce sens, conduisant l'armée alliée droit dans le piège tendu par l'empereur des Français. Le plan de Weyrother semble d'ailleurs avoir été écrit par Napoléon, tant il correspond à la lettre à ce que l'empereur souhaite que ses ennemis accomplissent...

● Un plan de bataille désastreux

Sans revenir sur ses détails, le plan de Weyrother conduit l'armée austro-russe à un désastre. Les autres premières colonnes de l'armée descendent de leurs belles positions de Pratzen pour venir buter sur les défenses françaises de Telnitz et Sokolnitz. Puis Napoléon frappe au centre et au nord, encercle et détruit une bonne partie des forces ennemies. Sentant son énorme responsabilité dans la défaite, Koutousov rapporte par exemple que « *Weyrother avait dit aux généraux assemblés pour leur lire ses dispositions que Napoléon n'avait pas quarante mille hommes sous les armes.* », le chef d'état-major combat courageusement avec ses pauvres soldats. Alors que le Pratzenberg est tombé, il rassemble les brigades Rottermund et Jurczik pour une contre-attaque de la dernière chance, avec l'appui des Russes de Kamensky. Il renouvelle plusieurs fois l'assaut et a un cheval tué sous lui. Rien n'y fait pourtant et à la défaite de son camp va s'ajouter un profond déshonneur pour sa personne. Il est en effet accusé de toutes parts et devient le bouc-émissaire de l'armée. Il se défend malgré tout avec énergie et répond notamment au prince Volkonsky, qui l'accuse pour ses mauvaises dispositions concernant la marche sur Olschan : « *Mon prince, vous êtes témoin que je m'y suis constamment refusé, mais votre Empereur me l'a positivement ordonné.* ». Weyrother se pose en victime, il n'a accompli que ce que le Tsar a ordonné.

● La fin

Weyrother est mort en Autriche début 1806, peu après la bataille d'Austerlitz. D'après Langeron, « *il est mort de chagrin, de rage et dans la misère* », bien que les soupçons de trahison qui lui avaient été imputés aient tous rapidement été contredits. Le général de brigade Thiébault, du corps d'armée de Soult, blessé à Austerlitz a eu l'occasion de rencontrer Weyrother après la bataille, dans l'hôpital où il était soigné. Dans ses mémoires, il raconte que Weyrother « *renchérissait en fait d'hommages dès qu'il était question d'Alexandre ; mais dès qu'il s'agissait des alentours de ce monarque, alentours si orgueilleux, si incapables ; de Koutousov, cause selon lui de tous les désastres ; des troupes russes, impossibles à approvisionner, portant avec elles partout le pillage l'incendie et la désolation (...) il ne tarissait plus en indignation* ». Aigri, on le voit, Weyrother consacre après Austerlitz son énergie à soulager les blessés. C'est à cette occasion qu'il fut atteint

de la fièvre des hôpitaux et mourut de cette épidémie.

LANGERON

Lieutenant-général, en charge d'une des cinq colonnes de l'armée austro-russe à Austerlitz, Langeron, qui, ayant émigré au moment de la Révolution, occupe une place à la fois classique et atypique : archétype de l'officier d'ancien régime, il perpétue la tradition russe de recruter des officiers à l'étranger, Français, il est pourtant conduit à combattre sa patrie par fidélité à ses idéaux.

● Une formation classique

Langeron est issu d'une famille noble et est né à Paris le 24 janvier 1763. Son nom et sa titulature complète résonnent au son d'une autre époque : Alexandre Louis Andrault, chevalier comte de Langeron, marquis de la Coss, baron de Cougny, de la Ferté Langeron et de Sassy. Il s'engage dans l'armée royale à quinze ans, devient sous-lieutenant dans les gardes françaises. Ses premières campagnes en 1782 et 1783, pendant la guerre d'Indépendance américaine, le conduisent, sous les ordres de Viosménil à Caracas et à Saint-Domingue. Il est nommé capitaine au régiment Condé-dragons, puis devient colonel en second au régiment du Médoc en 1786. Il est enfin colonel surnuméraire au régiment d'Armagnac en 1788. Son destin se joue en 1789. Il accompagne le prince de Nassau en Russie et décide l'année suivante de s'engager dans l'armée russe. Il devient une sorte de mercenaire qui conserve les manières et les habitudes de la cour de Versailles. Le 7 mai 1790 il est colonel du régiment de grenadiers de Sibérie. Il débute dans ses nouvelles fonctions par une série d'actions d'éclat pendant la campagne menée contre la Suède cette année-là et qui lui valent une médaille de l'ordre de Saint-Georges. Il participe entre autres à la victoire de Viborg et à la défaite de Fredericksam. L'année suivante, après un court passage en France, il combat les Turcs au siège d'Ismaïl, sous les ordres de Potemkine. Il reçoit là une blessure à la jambe en montant à l'assaut de la place. En mai 1791 il passe sous les ordres du Prince Repnin, commandant en chef des troupes russes de Moldavie et combat à nouveau les Turcs à Matschin. En 1792, il obtient ensuite l'autorisation de la tsarine Catherine de rejoindre comme volontaire l'armée du prince de Saxe-Teschen pour lutter aux Pays-Bas contre les soldats de la jeune République française. Il sert également dans l'armée des princes en Champagne. En 1793 et 1794, après un court séjour à Saint-Pétersbourg, il est envoyé comme observateur, pour le compte de la Russie, sur les champs de bataille de Belgique. Après cette mission, sa réputation bien établie, il reçoit le commandement du régiment de grenadiers de Petite-Russie.

● L'ascension

C'est sous Paul Ier que sa carrière va s'accélérer. Langeron a désormais une réputation bien établie. Son courage et sa valeur sont de notoriété publique. L'ambassadeur de France à Saint-Pétersbourg a écrit par exemple à propos de lui, après la campagne de Suède qu'il « *a fait des prodiges de valeur. (...) Il a décidé en partie du sort de la première affaire, et si tout le monde avait suivi son exemple, la seconde aurait eu une issue bien différente* ». Il est autant apprécié pour sa témérité que pour sa bonne humeur perpétuelle. On le connaît ainsi pour des bons mots, comme celui qu'il adressa à un subordonné peu inspiré dans ses dispositions : « *Ma foi, vous n'avez pas peur de la foudre, mais vous ne l'avez pas inventée non plus* ».

Pendant la Révolution, il collabore à quelques revues comme l'Ambigu de Londres ou les Actes des Apôtres. Il écrit aussi plusieurs pièces de théâtre et cultive ainsi son éclectisme typique de son caractère de grand seigneur français. Il éprouve d'ailleurs quelques difficultés à s'intégrer dans la société russe qui l'a pourtant si bien accueilli. Le nouveau Tsar, Paul Ier, l'apprécie ouvertement. Langeron est promu général-major en 1797, lieutenant général en 1799 et quartier-maître général en Courlande en 1799. Les honneurs accompagnent les grades, inspecteur d'infanterie, Langeron reçoit par un ukase du 29 mai 1799 le titre de chevalier de l'ordre de Saint-Anne. Il obtient enfin du Consulat sa radiation de la liste des émigrés en 1802.

Le général Bagration. *(DR)*

LES MÉDAILLES DE L'ORDRE DE MARIE-THÉRESE

En 1757, les Autrichiens ont créé une médaille pour récompenser les faits d'armes glorieux et la bravoure des officiers au combat. Elle perdurera jusqu'en 1919.

Trois grades existaient : Grande Croix (RK), Commandant (KK) et Chevalier (GK).

Johann Liechtenstein fut un des neuf officiers à avoir reçu les trois grades. Ses égaux - sur la période napoléonienne - étaient Hohenlohe, Alvinczy et Schwarzenberg. Certains célèbres maréchaux autrichiens comme Kray (RK et KK), Kienmayer (RK et KK), Ott (RK et KK) ou Wurmser (KK et GK) n'en ont obtenu que deux, voire une seule pour Mack (RK) ou Ocksay (RK). Des officiers étrangers ont aussi été décorés (mais d'une seule) : on retrouve, entre autres, les Russes Bagration (KK), Langeron (RK), Koutousov (GK), Souvarov (GK), les Prussiens Blücher (GK) et Yorck (KK), les Anglais Wellington (GK), Hill (KK) ou Kempt (RK) mais aussi De Wrede (KK) et Bernadotte (GK), passés eux aussi dans le camp des puissances coalisées. ❑

A gauche. **La surprise du pont de Tabour sur le Danube, Murat et Lannes battent le prince d'Auersperg le 14 novembre 1805.**
G. Lethière, Chateau de Versailles. RMN.

A droite. **Le général Murat.**
J.-B. Wicar, Musée des Beaux-Arts de Lille, RMN

● La campagne de 1805

Arrivé à Austerlitz avec les renforts de l'armée de Buxhöwden, Langeron se voit attribué pour la bataille le commandement de la seconde colonne de l'armée combinée (dix mille hommes et trente canons). Alors que Kienmayer et Doctorov marchent sur Telnitz, il doit s'emparer de Sokolnitz avec l'appui de Przybyszewski et contribuer ainsi au contournement des Français par le sud. Il s'y distingue par une énergie et un sens de l'initiative supérieurs à ses collègues. Il entreprend par exemple avec la brigade Kamensky de freiner l'avance française sur le Pratzen. Il est un des premiers à comprendre le piège tendu par Napoléon et à tenter de le contrarier. Placées dans la pire des positions, ses troupes ne parviendront pas à retourner la situation. Langeron ne réussira jamais à occuper la totalité du village pas plus qu'il ne parviendra avec sa colonne à échapper ensuite au désastre qui va accabler la totalité de l'armée du Tsar, sans pour autant être fait prisonnier comme certains l'ont parfois prétendu. Caustique, Langeron est exaspéré par l'incompétence de son supérieur Buxhöwden au cours de la bataille. Quand celui-ci lui affirme « *Mon cher ami, vous voyez des ennemis partout !* », il lui répond froidement, faisant allusion à son goût prononcé pour la bouteille, « *Vous, Monsieur le comte, vous n'êtes plus en état d'en voir nulle part !* ». Cette impertinence lui vaudra d'être disgracié après la campagne, après un rapport peu élogieux de Buxhöwden à Koutousov. Langeron règlera ensuite ses comptes dans son *Journal inédit de la campagne de 1805* qui constitue une des meilleures sources de première main sur la bataille d'Austerlitz et brille par sa liberté de ton.

Frédéric BEY

BAGRATION

Petr Ivanovich Bagration est né en 1765 à Kizliar, ville proche de la mer Caspienne, actuellement située au Daghestan. Il est issu d'une famille de soldats. Ses ancêtres, Géorgiens comme lui, ont livré des batailles autant avec que contre les Russes.

● En guerre contre les Turcs

C'est à l'âge de dix-sept ans, en 1782, que Bagration s'engage en tant que sergent dans le régiment d'infanterie d'Astrakan. Il doit alors surveiller la frontière sud de l'empire russe, lieu de litige avec l'empire ottoman. C'est en effectuant cette tâche qu'il va subir son « baptême du feu ». Les forces turques sont suppléées par des troupes locales, généralement tchétchènes, lors de ces escarmouches. Au cours de l'une d'entre elle, une colonne russe est pratiquement détruite. Bagration se retrouve blessé sur le champ de bataille. Son origine géorgienne lui sauve la vie : en effet, les tchétchènes le prennent pour un des leurs et le soignent. Ils s'aperçoivent par la suite de leur erreur mais Bagration a la vie sauve, car son père avait apporté son aide aux Tchétchènes autrefois... Il peut regagner son unité sans qu'aucune demande de rançon ne soit exigée, comme cela était coutumier. Le régiment d'infanterie d'Astrakan est alors dissout et Bagration intègre le régiment des mousquetaires caucasiens. Il continue à participer à des actions de surveillance dans le sud du Caucase. En 1788, la Turquie et la Russie se déclarent la guerre. Le régiment des mousquetaires caucasiens est chargé de prendre la forteresse d'Ochakov, située en Ukraine au bord de la Mer Noire. Après deux mois de siège, l'assaut est ordonné : Bagration figure parmi les premiers à pénétrer dans la ville et s'y distingue. Il continue sa carrière militaire, gravit les échelons et, à la fin de la guerre, en 1792, est nommé capitaine. Il sert alors dans le régiment de cavalerie de Kiev, jusqu'en 1794 date à laquelle il devient major.

● Dans le sillage de Souvarov

Il est ensuite transféré au régiment des carabiniers de Sofia. C'est avec ce régiment et sous les ordres d'un des plus célèbres maréchaux russes – le maréchal Souvarov – que Bagration participe à la répression russe contre les Polonais. Il est remarqué par son général en chef et obtient le grade de lieutenant-colonel. Souvarov l'appelle « Prince Petr » et lui témoigne à la fois de l'estime et de la confiance. Il s'en souviendra lors de la Campagne d'Italie. Sa carrière militaire stagne un peu, faute de campagnes militaires et Bagration obtient seulement en 1798 le grade de colonel. L'année suivante, Souvarov le rappelle à lui et lui donne le commandement de son avant-garde durant la campagne d'Italie en 1799. Il est alors major-général. Il est d'ailleurs de tous les combats : Brechia, Lecco, combats autour de la Rivière Adda... Il entre victorieux dans Milan et s'approche de la forteresse d'Alexandrie. Souvarov lui demande de se placer sous les ordres du général autrichien Lusignan (alors qu'il est plus haut gradé). Il obtempère et empêche les Français de ravitailler Gênes. Il est aussi présent pour écarter les troupes françaises de Mac Donald arrivant de Naples. Il est victorieux à Novi et à la Trebbia. C'est alors que Souvarov engage son armée dans l'épique traversée des Alpes : là encore, Bagration est en première ligne. Mais c'est la « Bérézina » russe. D'avant-garde, la division de Bagration se transforme en arrière-garde et essaie au mieux de retarder les contre-attaques françaises. La campagne de Suisse des troupes russes tourne au cauchemar mais Bagration fait de son mieux pour éviter une déroute alors promi-

LES RUSES DE GUERRE DE MURAT ET BAGRATION

Le 13 novembre 1805, les forces françaises menées par les Maréchaux Murat et Lannes entrent dans Vienne. Ils ont comme ordre de prendre les ponts de la ville traversant le Danube. Au pont du Tabor, Murat et Lannes accompagnés de quelques officiers parlant Allemand, se rendent à pied vers les lignes autrichiennes de l'autre côté du pont. Ce dernier est recouvert de barils de poudre et des canons sont prêts à faire feu. Les deux maréchaux prétendent devant l'officier autrichien responsable qu'il y a un armistice conclu entre la France et l'Autriche et que le pont revient à l'armée française. Ce qui est faux, évidemment. Alors que cet officier attend la venue de son supérieur hiérarchique – le comte Auersperg – pour savoir la conduite à tenir, une centaine de grenadiers français avancent sur le pont. Il y a un instant critique où les canonniers autrichiens veulent mettre le feu aux poudres mais c'est le moment où le comte Auersperg arrive sur les lieux. Il discute avec les deux maréchaux et se laisse berner par leur ruse. Les Autrichiens laissent les grenadiers français occuper leurs positions. Deux versions interviennent : l'une dit que le ton et la fermeté du Maréchal Lannes a suffi pour impressionner le comte Auersperg, l'autre insiste sur le fait que le Maréchal Murat se soit jeté sur une mèche d'un canonnier et l'ait éteinte avant que le comte, sans autre choix, annonce la retraite de ses forces. En tout cas, le malheureux comte, lui, sera condamné à mort par un tribunal militaire suite à cette affaire mais heureusement pour lui, gracié peu après.

Mais Bagration lui donne sa revanche. Ayant pour mission de retarder au maximum la progression des troupes françaises et n'étant pas en situation militaire de pouvoir le faire très longtemps, il envoie un émissaire à Murat pour lui signifier que des pourparlers sont en cours. Murat demande alors à le rencontrer mais Bagration refuse en répliquant qu'un – vrai faux – aide de camp du Tsar en personne doit en régler les détails. Ce dernier arrive à faire suffisamment « impression » auprès de Murat qui décide alors, de son propre chef, d'arrêter la poursuite française. Il ne sera pas condamné à mort comme le comte Auersperg mais recevra une missive de son beau-frère assez éloquente : « *Il m'est impossible de trouver les termes pour vous exprimer mon mécontentement. Vous ne commandez que mon avant-garde et vous n'avez pas le droit de faire armistice sans mon ordre; vous me faites perdre le fruit d'une campagne. Rompez l'armistice sur le champ et marchez à l'ennemi.(..) L'aide de camp de l'Empereur de Russie est un polisson ; les officiers ne sont rien quand ils n'ont pas de pouvoir ; celui-ci n'en avait point. Les Autrichiens se sont laissés jouer pour le passage du pont de Vienne, vous vous laissez jouer par un aide de camp de l'Empereur, je ne conçois pas comment vous avez pu vous laisser jouer à ce point.* » ❑

se... De retour en Russie suite au retrait de son pays de la deuxième coalition, Bagration est nommé chef des jägers. De 1800 à 1805, Bagration mène une vie de chef de bataillon dans une armée russe « en paix ».

● Bagration, chef de l'avant-garde russe en 1805

Lors de la guerre de la troisième coalition, il commande encore l'avant-garde des troupes russes que dirige Koutousov. Son passé militaire fait de lui un général respecté de ses hommes. Sa bravoure et ses talents militaires sont unanimement reconnus. La reddition inattendue des alliés autrichiens amène les Russes à se replier : tout comme en Suisse, d'avant-garde, Bagration dirige alors l'arrière-garde et il le fait d'une façon satisfaisante. En novembre 1805, près d'Hollabrunn, il parvient huit heures durant à arrêter les forces françaises fortes de trente mille hommes avec seulement six mille combattants. Cet exploit permettra aux différentes armées russes présentes dans le conflit de se regrouper. Pour gagner encore du temps, il fait croire à Murat qu'un armistice est conclu arrêtant alors la poursuite française (voir encadré).

Il est alors nommé lieutenant-général et c'est avec ce grade qu'il participe à la bataille d'Austerlitz. Avec le Feld-Maréchal autrichien Liechtenstein, il affronte dans la partie nord de la bataille les Français des Maréchaux Lannes et Murat. Il n'en sortira pas vainqueur mais utilisera toute sa science pour permettre encore une fois à son armée de ne pas être totalement anéantie. À l'issue de la bataille, il sera décoré de la médaille de Saint Georges (deuxième classe).

MURAT

Joachim Murat est né en 1767, à Labastide dans le département du Lot. Fils d'aubergiste, il intègre à dix ans le collège de Cahors. A dix-huit ans, il entre au séminaire à Toulouse. Il y reste deux ans. C'est en 1788 qu'il s'engage dans le régiment de Chasseurs des Ardennes. C'est déjà un excellent cavalier.

● Des débuts incertains ...

Au début 1790, il devient maréchal des logis. Mais la tourmente révolutionnaire et l'opposition de ses chefs royalistes le renvoient à la vie civile. Il revient alors dans le Lot et se fait élire représentant de son département à la fête de la Fédération, le 14 juillet 1790. Il retrouve alors son régiment – les chefs qui l'avaient « démissionné » ont entre temps émigré – puis intègre la Garde Constitutionnelle à cheval en février 1792. Là encore, il entre en conflit avec des officiers royalistes de son régiment. Mais cette fois-ci, il en réfère aux autorités politiques. La Garde Constitutionnelle à cheval, jugée trop proche des milieux royalistes, est alors dissoute à la suite de son témoignage. On le remercie en le nommant lieutenant à la fin de l'année 1792. En avril 1793, il obtient même le grade de capitaine. Il entre alors dans une milice de cavaliers où il instruit et dirige deux escadrons. C'est à leur tête qu'il va effectuer son premier acte de guerre : à Pont-à-Marcq, près de Lille, il mène avec succès une escarmouche contre les coalisés. Mais, une animosité naît par la suite avec le chef de cette milice – devenue entre temps le 21e chasseur – et Murat se retrouve alors emprisonné (tout comme son chef par ailleurs), des lettres de dénonciation aidant. Il sort peu après, revient au 21e chasseur avec son grade de capitaine et ses missions d'escorte uniquement.

● ... Au véritable envol

Nous sommes au début de l'année 1795. Lors des événements de mai (plus connus sous le nom de 2 prairial), le régiment de Murat est en première ligne pour secourir la Convention. L'emploi de la force ne sera pas nécessaire mais Murat s'y fait remarquer. Cinq mois plus tard, (événements du 13 vendémiaire), son nom est proposé au général Bonaparte, qui recherche un officier de cavalerie. Sa fougue et son audace permettront à Bonaparte de récupérer de l'artillerie et de mater, dans le sang, la contre-révolution royaliste. Il est là encore remercié en obtenant le grade de chef de brigade en février 1796. Il rejoint alors l'armée d'Italie. Sa véritable carrière militaire va pouvoir commencer. À Dego, en avril 1796, il effectue une poursuite victorieuse et récidive à Mondovi une semaine plus tard. Il compense son manque d'expérience militaire par une bravoure hors pair. On le nomme général de brigade en mai 1796. Il termine alors la première campagne d'Italie par des charges victorieuses ... et par la rencontre de Caroline Bonaparte, la sœur de Napoléon.

En 1798, il embarque à Gênes avec l'armée d'Orient. Il sert brillamment comme fantassin lors de la prise d'Alexandrie mais n'intègre pas la cavalerie, faute de montures. Ce sera le cas en août 1798, lorsqu'il charge avec une vingtaine d'hommes plus de cinq cents mamelouks qui encerclent un escadron français et parvient à les mettre en fuite. Il prend part à la campagne de Syrie où il se fait encore remarquer à la Bataille du Mont Thabor, où à la tête de sa cavalerie, il transforme la simple défaite des troupes ottomanes face à Kléber et Bonaparte en une terrible déroute.

Ses talents de cavalier et de meneur d'hommes sont encore à l'honneur lors de la bataille d'Aboukir, en juillet 1799. Ses charges victorieuses ont raison, encore une fois, des troupes turques récemment débarquées. Il va même jusqu'à couper deux doigts de Mustapha Pacha, chef du corps expéditionnaire ottoman qui refusait de se rendre et qui lui avait tiré dessus. Il est du voyage lors du retour de Bonaparte en France en août - septembre 1799 puis le soutien lors de sa prise de pouvoir, le 18 brumaire. Sa réplique célèbre – « *foutez-moi tout ce monde-là dehors !* » – lancée à ses grenadiers en parlant des députés non favorables à Bonaparte résume bien son comportement lors de ces événements. Murat est alors nommé commandant de la Garde Consulaire. Il épouse Caroline Bonaparte le 20 janvier 1800. Lors de la deuxième campagne d'Italie, Murat commande la cavalerie. Il parvient à prendre la ville de Plai-

Reddition d'Ulm. Napoléon reçoit la capitulation du général Mack. *Charles Thevenin, Chateau de Versailles, RMN. (DR)*

Ci-dessous. **Liechtenstein.** *(DR)*

sance. Il est présent à Marengo mais n'y participe pas directement. Fin novembre 1800, Bonaparte le nomme commandant de l'armée de Réserve. Il part alors pour l'Italie où il reste trois ans. Il parvient à mettre un frein aux ambitions du Royaume des deux Siciles et obtient de bonnes relations avec le Pape. Il revient alors en France et se fait élire député de Cahors. Grâce à son épouse, il devient aussi commandant de la Garde Nationale.

● Maréchal et commandant en second de la Grande Armée

En 1804, il exprime ses réserves à son beau-frère sur le sort que celui-ci réserve à la fois au Duc d'Enghien et à Cadoudal. Il ne sera pas écouté. Il sera par contre fait Maréchal cette année-là, titulaire de la Légion d'Honneur. Il est également présent au camp de Boulogne, dans cette armée appelée armée d'Angleterre. Au début de la campagne d'Allemagne, Murat a déjà passé quatorze années dans l'armée. Il a certes connu des débuts peu prometteurs mais a participé à trois campagnes en cinq ans. Il est devenu un officier supérieur respecté de ses hommes. En août 1805, Murat est envoyé en reconnaissance en Allemagne donner toutes les informations nécessaires à son empereur de beau-frère. Ce dernier le nomme alors commandant par intérim de la Grande Armée. La stratégie mise en place par Napoléon est de faire croire que toutes ses forces s'avancent à travers la Forêt-Noire alors qu'en fait, elles se dirigent vers le Danube. Un corps autrichien de douze mille hommes est là en observation. C'est Murat avec sa cavalerie qui les délogera et les déroutera à Wertingen le 8 octobre 1805.

Cette facilité laisse au Maréchal un sentiment de supériorité tel qu'il en néglige de couvrir ses arrières. C'est seulement grâce à l'audace du général Dupont et au manque de détermination du général autrichien Mack que Murat arrive à rétablir une situation délicate. Il fait charger sa cavalerie et fait prisonniers des milliers de soldats autrichiens. En fait, sur vingt-deux mille autrichiens sortis d'Ulm, Murat en a neutralisé plus de la moitié – n'hésitant pas pour cela à faire un petit détour par la Prusse alors neutre.

Murat reçoit alors comme nouvelle directive de « foncer » sur les Russes qui sont en train de se replier pour pouvoir se regrouper. Il effectue plusieurs escarmouches victorieuses en divers endroits mais ne parvient pas à les immobiliser.

Le 13 novembre 1805, il entre dans Vienne (avant Napoléon) et arrive même, avec l'aide du Maréchal Lannes, à prendre les ponts sur le Danube sans tirer un seul coup de feu (voir encadré). Il se fait ensuite berner par le général russe Bagration (voir encadré) et après un « sermon » de l'Empereur, se remet en ordre de marche contre les Russes. À Austerlitz, il engage avec la division de Lannes, un combat « autonome » au nord de la bataille contre l'infanterie russe de Bagration et la cavalerie ausro-russe de Liechtenstein. Il en sort vainqueur.

LIECHTENSTEIN

Johann Josef Liechtenstein est né en 1760 à Vienne en Autriche. Sa famille règne sur la principauté du Liechtenstein, alliée de l'Autriche. Sa jeunesse est celle d'un aristocrate. Il apprend à monter à cheval et devient très tôt un cavalier émérite.

● Un cavalier d'expérience

En 1781, son père Franz Joseph meurt. C'est son frère aîné, Aloïs qui hérite du titre de Prince et qui dirige le Liechtenstein. Johann décide alors de se consacrer aux métiers des armes et intègre la cavalerie de l'armée impériale avec le grade de lieutenant que sa condition lui donne. Ses premières armes eurent lieu durant la guerre austro-turque de 1788. Il était déjà l'allié (à distance) de Bagration. Ses actions lui procurent le grade de Major et en 1790, il participe à la capture de la forteresse de Czettin, dans les Balkans. On le nomme colonel et il reçoit en récompense de sa bravoure la médaille (grande croix) de l'ordre de Marie-Thérèse. Dès 1793, il participe à la guerre contre la France : il livre divers combats de cavalerie. Un de ses plus importants faits d'armes se situe à Bouchain (département du Nord) où, durant le mois de septembre 1793, il capture et met en déroute (à la tête de son escadron) plusieurs centaines de soldats français. En 1794, il fait partie des alliés qui entrent dans Maubeuge. C'est durant cette année qu'il devient major général (G.M.). On le retrouve à la bataille de Würzburg (Bavière) en 1796 où ses charges héroïques lui octroient la médaille de commandant de l'ordre de Marie-Thérèse. Avec le traité de Campo Formio en 1797, il se met en retrait de la vie militaire mais la seconde coalition le ramène sous les drapeaux : il participe alors à l'offensive austro-russe en Italie (il y retrouve Bagration) et se distingue à la bataille de La Trebbia en 1799. Il deviendra chevalier de l'ordre de Marie-Thérèse. Il gagne alors ses galons de FeldMarchalLieutnant (F.M.L.). Il rejoint ensuite l'armée d'Allemagne et participe à diverses escarmouches avant d'avoir le commandement de la réserve de cavalerie à la bataille d'Hohenlinden en 1800. Il termine donc cette fin de siècle sur un échec à l'instar de Bagration. Le traité de Lunéville lui accorde un peu de repos. Il se retire sur ses terres.

● Le Prince en campagne (1805)

En mars 1805, son frère Aloïs, meurt. Il devient alors Prince du Liechtenstein et c'est avec ce titre qu'il va participer à la campagne de 1805. Cet excellent cavalier arrive à s'échapper de l'étau d'Ulm et montre ainsi des qualités militaires certaines (ses trois médailles ne lui ont pas été octroyées que grâce à son « rang »). Il rejoint alors les troupes austro-russes à la veille de la bataille d'Austerlitz. On lui confie la cavalerie alliée et la mission de contenir les Français au nord de la bataille en appuyant l'infanterie commandée par Bagration. Il ordonne de charger bien évidemment, ses cuirassiers étant à deux doigts de faire prisonnier le Maréchal Murat mais est contraint, avec ses hommes, de se retirer du champ de bataille face à la supériorité de ses adversaires. Il assure par contre admirablement le retrait de l'armée alliée. L'empereur d'Autriche lui demande alors de porter à Napoléon sa demande d'armistice, ce qu'il accomplit d'une manière honorable. Dans ses entretiens avec lui, Napoléon aura une grande estime pour ce général autrichien : *« Austerlitz, 5 décembre 1805 Extrait du 31e bulletin de la Grande Armée. A son entrevue avec l'empereur d'Allemagne, l'Empereur lui a dit : M. et Mme de Colloredo, MM. Paget et Razoumofski ne font qu'un avec votre ministre Cobenzl : voilà les vraies causes de la guerre ; et, si Votre Majesté continue à se livrer à ces intrigants, elle rui-*

nera toutes ses affaires et s'aliénera les cœurs de ses sujets, elle cependant qui a tant de qualités pour être heureuse et aimée. Un major autrichien s'étant présenté aux avant-postes, porteur de dépêches de M. de Cobenzl pour M. de Stadion à Vienne, l'Empereur a dit : Je ne veux rien de commun avec cet homme, qui s'est vendu à l'Angleterre pour payer ses dettes, et qui a ruiné son maître et sa nation en suivant les conseils de sa sœur et de madame de Colloredo. »

L'Empereur fait le plus grand cas du prince Jean de Liechtenstein. Il a dit plusieurs fois : « *Comment, lorsqu'on a des hommes d'aussi grande distinction, laisse-t-on mener ses affaires par des sots et des intrigants ?* ». Effectivement, le prince de Liechtenstein est un des hommes les plus distingués, non seulement par ses talents militaires, mais encore par ses connaissances.

Sauveur D'ANNA

KOUTOUSOV

Depuis que Tolstoï en avait fait un héros dans « Guerre et Paix », Golénistchev Michel Hilarionovitch Koutousov était souvent présenté comme l'un des chefs d'armée les plus éminents de toute l'histoire de la Russie. Depuis la chute du communisme, entraînant la fin de la propagande et de l'idéologie, Koutousov retrouve une place beaucoup plus modeste, et est maintenant considéré comme un général tout à fait ordinaire. Koutousov est né le 16 septembre 1745 à St Pétersbourg, issu d'une famille illustre de propriétaires terriens. Instruit, polyglotte, il est tout d'abord destiné à une carrière de courtisan. Mais en 1759, il a alors quinze ans, son père le met au service de l'armée. Il fait, tout comme Napoléon, ses débuts dans l'artillerie. Sans doute favorisé par sa naissance, une ascension rapide le propulse à dix-sept ans à l'état Major du prince d'Holstein Beck et deux ans plus tard, il effectue sa première campagne en Pologne (1764-69).

Il voue un culte à Pierre le Grand, dont il recevra un enseignement posthume par l'intermédiaire des grands capitaines qui furent ses élèves. Comme son modèle, il fait part d'un total dévouement à la Russie et d'un désintéressement absolu. Sa jeunesse est active, son caractère audacieux et impitoyable. Dans un cercle de camarades, il va tenir des propos peu flatteurs à l'égard de son général en chef, ce qui lui vaudra un exil à l'armée de Crimée. Cet épisode va transformer son comportement en société, et il gardera dès lors une attitude prudente et réservée de parfait courtisan.

● Premières armes

En 1770 il entame sa première campagne contre les Turcs, sous le commandement du Maréchal Piotr Roumiantsev. Quatre ans plus tard, en 1774, il est blessé lors de la bataille de Aloutcha. Il passe sa convalescence à l'étranger et notamment en Prusse, où il se fait remarquer par le grand Frédéric.

De retour en Russie, sous les ordres du maréchal Alexandre Souvorov, dont il devient l'adjoint préféré, il repart en campagne contre les turcs (1788-91). Dès le début de cette deuxième campagne, il est à nouveau blessé à la tête et perd un œil.

La prise d'Ismaïl en 1790 alors qu'il commande l'une des colonnes d'assaut permet à la Russie de signer la paix de Jassy avec l'empire ottoman en 1792. Il est nommé dans la foulée ambassadeur à Constantinople, poste qu'il occupe brillamment. Il s'ensuit alors une série d'affectations différentes : gouverneur général de Finlande, puis commandant du

Koutousov et son état-major. *(DR)*

corps des cadets de St Pétersbourg, enfin ambassadeur à Berlin.

En 1796, Paul 1er succède à la grande Catherine à la tête de l'empire russe. Adversaire de la Révolution française, Paul 1er envoie Souvorov en Italie et en Suisse se battre contre les français. Malheureusement les revers russes et le rapprochement entamé par Paul 1er avec Bonaparte entraînent la demi-disgrâce du clan Souvorov et de son ami Koutousov.

En 1801, le compte Pahlen, gouverneur général de la ville assassine le tsar Paul 1er. Alexandre 1er, nouveau Tsar nomme Koutousov à la place de Pahlen. Cependant, Koutousov devine la complicité du nouveau Tsar dans l'assassinat de son propre père. Koutousov est alors écarté de son poste et doit se retirer à la campagne. Il entame donc en 1802, une retraite bien méritée, mais il l'abandonne en 1805, alors qu'il est finalement rappelé dans sa soixantième année par Alexandre 1er, qui a besoin d'un commandant en chef pour le contingent russe de l'armée alliée à l'Autriche.

● *Koutousov et la campagne de 1805*

Koutousov prend donc part à cette troisième coalition, et doit joindre rapidement ses forces à celles de l'Autrichien Mack déjà avancées en Bavière. Le départ de Russie en septembre 1804, est retardé de dix jours, avec des effectifs moins importants que prévus. Le 22 septembre, il est à Teschen, alors que le reste de l'armée (Buxhöwden et Bennigsen) attend la permission de traverser la Prusse encore neutre.

Alors que Mack est défait à Ulm, Koutousov parvient avec trente-six mille hommes fatigués sur la rivière Inn, alors qu'il était

A gauche. **Le Maréchal Davout.**
T. Marzocchi de Belluchi, Chateau de Versailles. RMN.
A droite. **La table d'Austerlitz (ou des maréchaux), commandée par Napoléon en 1806.**
Chateaux de Malmaison et Bois Préau, RMN

attendu sur l'Iller, 200 km plus en avant. Koutousov décide alors de partir vers l'est en Moravie et de rejoindre le reste de l'armée Russe ainsi que les Prussiens qui pourraient intervenir. Sur sa retraite, Koutousov décide d'employer une tactique de terre brûlée, détruit les ponts et le ravitaillement, technique qu'il utilisera avec le succès que l'on connaît quelques années plus tard lors de la campagne de Russie. La poursuite française se faisant plus pressante, Koutousov propose alors un armistice à Murat qui tombe dans le piège et arrête sa poursuite, ce qui permet à la colonne russe de remonter vers la Pologne. Napoléon fou de rage, ordonne à Murat de reprendre la poursuite. Le 19 Novembre, Koutousov peut enfin faire sa jonction avec Buxhöwden à Wischau, au Nord d'Austerlitz. L'armée russe est démoralisée, souffre du manque de ravitaillement et les conditions météo commencent à clairsemer les rangs russes. Le chef suprême de l'armée alliée est Alexandre 1er. Il ne s'y connaît guère en affaire militaire et doit normalement s'en remettre à Koutousov. Celui-ci n'a en réalité que peu d'influence sur les décisions. Le tsar préfère écouter Weyrother, un présomptueux officier autrichien. Persuadé que les français veulent se replier vers Vienne, Alexandre décide un enveloppement par le sud. Toute l'armée se met en marche, progressant en crabe dans un désordre absolu. À la veille de la bataille d'Austerlitz, Koutousov fait partie des officiers qui ne souhaitent pas engager la manœuvre sur le flanc droit français, la jugeant trop dangereuse. Mais on ne l'écoute pas et la manœuvre bien connue lui est imposée. Il se désintéresse alors complètement de l'affaire et la veille de la bataille, Koutousov s'endort lors de la séance de lecture des ordres. Il est néanmoins présent le lendemain à la bataille et y est même blessé. Langeron, l'un de ses subordonnés à Austerlitz, dresse de lui le portrait suivant : « *On ne pouvait avoir plus d'esprit que Koutousov, on ne pouvait avoir moins de caractère, on ne pouvait réunir plus d'adresse et d'astuce, on ne pouvait posséder moins de véritable talent et moins d'immoralité... Comme militaire, Koutouzov avait beaucoup fait la guerre, et en avait l'habitude, il était en état de juger un plan de campagne et les dispositions qu'on lui soumettait : il savait distinguer un bon conseil d'un mauvais ; il pouvait choisir le bon parti ; il comprenait ce qu'il y avait de mieux à faire, mais ces qualités étaient paralysées par une indécision et une paresse d'esprit et de corps qui ne lui permettait ni de rien ordonner ni de rien voir ; dans une bataille, il restait en place comme une masse immuable, faisait de grands signes de croix lorsqu'il entendait de très loin le sifflement d'un boulet...Il se levait tard, mangeait beaucoup, dormait trois heures après dîner, en mettant ensuite deux heures avant de reprendre ses sens, et consacrait toutes ses soirées à l'amour, ou du moins ce qu'il appelait ainsi. Les femmes, de quelque genre qu'elles fussent, avaient sur lui l'empire le plus absolu et le plus scandaleux* ».

Davout

Né le 10 mai 1770 à Annoux, d'une famille bourguignonne de vieille souche, Louis Nicolas Davout était fils d'un officier du régiment de cavalerie Royal-Champagne. Il entre naturellement à l'Ecole militaire d'Auxerre, puis comme cadet gentilhomme à l'école militaire de Paris en 1785. Il a alors quinze ans. À sa sortie en 1788, il est nommé sous-lieutenant au Royal-Champagne. L'année suivante, à la convocation des Etats Généraux, le jeune Davout qui renonce à sa particule épouse les idées révolutionnaires. Par la suite, il est mis aux arrêts deux fois, la première pour avoir refusé de porter un toast à la santé du Roi, et l'autre pour avoir pris part à une mutinerie. En 1791, il donne sa démission, mais il est élu lieutenant-colonel du 3e bataillon des volontaires de l'Yonne. À sa tête, il participe aux campagnes de l'armée du Nord, et se distingue à la défaite de Neerwinden. Lors de la trahison de Dumouriez, il maintient son bataillon dans le devoir et fait tirer sur le général félon, provoquant sa fuite chez les autrichiens, alors qu'il envisage une marche sur Paris. En Vendée, il conduit une demi-brigade. Le 25 juillet 1795, il est promu général de division de l'armée du Nord, mais sa condition de noble le contraint à démissionner. Il se retire à Ravières (Yonne) où l'inactivité lui pèse. Le 9 thermidor, il demande à reprendre du service, et est affecté à l'armée du Rhin-Moselle sous les ordres de Desaix. Il part en campagne au Luxembourg, prend Mannheim. Malheureusement fait prisonnier, il est échangé et participe encore à la prise des villes allemandes frontalières. Lors de cette campagne, il parvient à mettre la main sur la correspondance du traître Pichegru avec les royalistes et la communique aussitôt à Moreau ; lequel préfère la tenir secrète.

● Rencontre avec Bonaparte

Il doit à Desaix d'être présenté à Bonaparte, qui l'embarque pour l'expédition d'orient, et il est aux pyramides. Il demeure en Egypte jusqu'en 1800. Le 3 juillet de la même année, Davout est promu général de division, et envoyé à l'armée d'Italie, à la tête

de la cavalerie. Il participe à ce titre à la campagne de Marengo.

En 1801, il est inspecteur général de la cavalerie, puis Commandant des grenadiers à pied de la Garde. Le 30 août 1803, le voilà commandant de Bruges. En 1804, sous l'empire, il est nommé maréchal à trente-quatre ans (le plus jeune et le moins illustre), et devient l'un des quatre colonels généraux de la garde. Lors de la campagne de 1805, il commande le troisième corps à Austerlitz où il a en charge l'aile droite française.

Tant de preuves et de talent ne suffisent à faire de Davout le préféré de l'Empereur. « *Paternel au dernier point pour ses soldats* », il est détesté par ses subordonnés immédiats, tant il est strict sur la discipline. Il est décrit comme un être intègre, gauche, bourru et brutalement franc. Le résultat de cette extrême rigueur est que son troisième corps est le plus fiable et sûr dans l'exécution de ses ordres de toute l'armée française. Davout est alors le meilleur maréchal aux ordres de Napoléon.

Rumigny, qui a servi sous ordres, en dresse le portrait suivant : « *Le Maréchal Davout était un homme de taille moyenne, un peu voûté, dont la grosse tête, parfaitement chauve, et les yeux myopes ne faisaient pas un Adonis. Il ne pouvait rien voir sans lunettes à la distance de cent pas. C'était un général tenace, d'une bravoure remarquable, d'une rigidité qui approchait de la rudesse, inflexible lorsqu'il croyait que le service l'exigeait...J'ai servi sous ses ordres, j'ai été témoin d'actes durs de la part du maréchal. Mais comme ces actes n'atteignaient que des coupables, les bons officiers applaudissaient plus qu'ils ne blâmaient* ».

● Davout à Austerlitz

Davout, à la tête du troisième corps d'armée, débute la campagne tambour battant et décide de traverser le Rhin à l'aide de navires réquisitionnés, alors que le reste de l'armée perd vingt-quatre heures à attendre les pontons en retard. Davout se distingue encore par la suite car son corps est le seul, avec celui de Soult, à recevoir régulièrement ses rations. Affecté au flanc droit de l'armée, il arrive juste à temps pour participer à la bataille d'Austerlitz, en tenant l'aile droite française, après une marche forcée de quarante-huit heures. Davout étant arrivé trop tard pour assister au conseil de guerre de la veille, Napoléon lui confie l'aile droite du dispositif qu'il sait être l'épicentre de l'attaque russe. À un contre quatre, le corps de Davout réussit la prouesse de tenir ses lignes. L'exploit est réel, même le manque de place et le moral vacillant ne peuvent expliquer l'incapacité des russes à exploiter leur supériorité numérique.

MACK

Karl Mack, baron Von Leiberich, né le 25 août 1752, est issu d'une famille protestante, pauvre et roturière de Bavière. Il reçoit malgré cela une éducation soignée, et commence sa carrière dans l'armée comme fourrier dans un régiment de cavalerie, où son oncle commandait un escadron. Pendant la guerre de succession de Bavière, il est sélectionné pour entrer au service du conte Kinsky, sous lequel, puis, sous le commandant en Chef, le maréchal comte Lacy, il effectue un excellent travail. Caporal en 1771, il a alors dix-neuf ans, il est promu sergent en 1773 puis sous lieutenant en 1777. Reconnu pour ses rapports soignés et précis, il est, l'année suivante, appelé auprès de l'empereur Joseph en tournée d'inspection aux frontières. En 1783, il est nommé capitaine à l'état-major. Franc, il n'hésite pas à déclarer au maréchal Laudon, remplaçant du maréchal Lacy, qui prend ombrage de ces relations particulières : « *Monsieur,..., j'ai l'honneur de vous prévenir que je ne sers ni Monsieur de Lacy ni vous, mais sa Majesté l'Empereur à qui ma vie est consacrée* ». Il a trente et un ans mais encore une expérience très limitée dans la conduite d'opérations militaires de grande envergure. Il se marie en 1785, anobli la même année sous le nom de comte de Leiberich.

● Les montées en grade de Mack

Il se distingue lors de la campagne contre les Turcs. À cette époque, il se fait remarquer en se rendant de nuit, accompagné par un seul hussard, à l'intérieur d'une place forte turque assiégée par les Autrichiens et en ramenant un prisonnier dont les renseignements permettent la capture de la place. Major et aide de camp personnel de l'Empereur en 1788, il brille lors de la prise de Belgrade, mais se brouille avec Laudon. Il passe malgré tout colonel en 1789 et reçoit la décoration de l'ordre de Marie-Thérèse. Finalement, Laudon et Mack se réconcilient en 1790 et se retrouvent ensemble sur les champs de bataille. Laudon gardera son estime pour Mack jusqu'à la fin car au moment de mourir, il déclare à l'Empereur d'Autriche : « *je vous laisse un Laudon qui vaudra mieux que moi !* ». Durant ces dernières campagnes, il est blessé à la tête, ce dont il ne se rétablira jamais complètement.

En 1793, il passe sous les ordres du prince Josias de Saxe-Cobourg à l'armée de Hollande, sous les ordres duquel sa réputation grandit encore. Le jeune archiduc Charles qui gagne ses premiers lauriers le 1er Mars 1793, écrit même : « *Nous devons tout d'abord remercier Monsieur Mack pour ce succès* ». Il participe brillamment à la bataille de Neerwinden face à Dumouriez. Il prend part aux négociations avec celui-ci lors de sa trahison.

On lui octroie le titre de Inhaber (chef titulaire) d'un régiment de cuirassier, puis il est blessé à nouveau à la bataille de Famars. Victime des revers de l'armée alliée qu'il se voit attribuer par jalousies internes, il est rappelé à Vienne et remplacé par Hohenlohe pour finir en poste à Londres en 1794, chargé de la coordination interalliée pour la campagne à venir. De retour à l'armée des Flandres, il organise l'attaque contre Pichegru, sans succès car Anglais et Hanovriens sont battus et l'armée autrichienne doit se retirer.

En 1797, après le traité de Campo-Formio, Mack promu Lieutenant-Maréchal, est chargé par l'empereur de la réorganisation de l'armée d'Italie. À la tête de l'Armée de Naples, dont il ne réalise pas la faiblesse, il se fait battre sévèrement par Championnet. Si le résultat était inévitable, on lui reproche alors son manque de ténacité et de force morale, ce qu'il ne peut compenser par son courage physique. Il se constitue alors prisonnier chez les Français, afin d'échapper à l'assassinat par ses propres troupes ! Lors de sa reddition, on lui promet un retour libre au pays, mais il est finalement maintenu en captivité à Paris par ordre de Napoléon. Lâché par l'empereur d'Autriche qui ne veut pas procéder à son échange, il parvient deux ans plus tard, en 1800, à s'enfuir sous un déguisement !

En Autriche, il reste sans emploi jusqu'en 1804, où il est nommé à la tête de l'armée du Tyrol, de la Dalmatie et d'Italie. Cette nomination est obtenue grâce à l'intervention des britanniques avec lesquels il a gardé de bonnes relations.

● 1805, année fatale

En 1805, il est membre du conseil de guerre et jouit d'une grande influence dans la direction des affaires militaires. Il réforme comme il peut son armée dans le court intervalle de temps dont il dispose. En septembre 1805, il est chef d'état-major de l'armée d'Allemagne, sous les ordres de l'archiduc Ferdinand. Si sa responsabilité à la tête de l'armée est réelle, ses attributions sont floues et son autorité discutée par ses subordonnés. La cause en est peut-être sa religion protestante, ce qui l'isole à l'état-major majoritairement catholique dont il devient rapidement le bouc émissaire. Persuadé comme l'ensemble du commandement autrichien qu'une nouvelle fois, la poussée française s'effectuera en Italie, il fait avancer l'armée autrichienne profondément en Bavière. Mais surpris par la manœuvre de Napoléon, qui finalement attaque par le nord, il est contraint de s'enfermer dans Ulm où il capitule le 20 octobre. Rentré en Autriche prisonnier sur parole, il est aussitôt arrêté et enfermé. Il est jugé de février 1806 à juin 1807, avec comme verdict final une privation de son grade, de son régiment et de ses décorations assortie d'un internement de deux ans. Sorti de prison en 1808, il est finalement gracié par le Prince Schwarzenberg en 1819 à la suite de la victoire ultime des alliés sur Napoléon. ❑

Eric TENG

OVERLORD 1944

Les premiers jours du débarquement

Overlord - 6 juin 1944 simule les dix premiers jours de débarquement allié en Normandie, opération destinée à créer un second front en Europe. L'un des joueurs contrôle les forces allemandes, l'autre les forces anglo-américaines.

***Note** : Ce jeu utilise un système dérivé d'*Ardennes 1944 *paru dans VV 48 et qui permet une grande fluidité.*

Un jeu de Eric TENG

Système original de Nicolas STRATIGOS

Ce jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (noté **1d6**). L'abréviation hex. est utilisée pour hexagone. Toutes les distances sont données en hexagones.

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu représente un jour de temps réel. Un hexagone sur la carte correspond à environ 3 km. Les pions d'unités représentent des régiments, brigades, bataillons, kampfgruppen, quartiers généraux (QG) ou états-majors (EM).

0.2 - Terrain

La carte couvre le Cotentin et les plages du débarquement. Une grille hexagonale est imprimée sur la carte afin de réguler le Mouvement (6.0) et le Combat (7.0) des unités. Les effets des différents types de terrain sur le mouvement et le combat sont répertoriés sur la Table des effets du terrain.

0.3 - Arrondis

Lorsque des valeurs sont divisées par deux, le quotiennt est arrondi à l'entier supérieur. *Ex. : 5 divisé par 2 devient 3*. De même, les valeurs sont toujours ajoutées avant d'effectuer la division.

1 - Unités et organisation

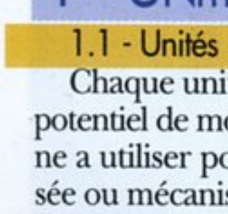
1.1 - Unités

Chaque unité possède les informations suivantes : potentiel de mouvement, type de motorisation (colonne a utiliser pour le mouvement, infanterie, motorisée ou mécanisée), valeur de combat, niveau de qualité, identification (nom de l'unité, code couleur du corps d'armée, symbole OTAN) et taille (nombre de pas de perte).

Points d'action : toute unité appartient à l'une des catégories suivantes : les unités d'infanterie allemandes dites statiques (unités possédant un carré de couleur différente) possèdent **1 Point d'Action** (PA), les autres unités d'infanterie **2 PA**, les EM et QG, les aéroportés, commandos, l'artillerie indépendante et les unités blindées possèdent toutes 3 PA. Ces PA permettent de réguler le mouvement et le combat.

Unités particulières : Les unités de Flak et les EM ne peuvent que défendre (potentiel souligné).

1.2 - Réduction des unités



Les unités possèdent plusieurs pas de perte, comme indiqué sur leur pion. Quand une unité subit sa première, un marqueur perte est placé sous elle si elle a plus de deux pas de perte, sinon elle est retournée. A la deuxième perte, le pion unité est retourné et le marqueur perte est enlevé. A la troisième perte, le marqueur perte est à nouveau placé sous l'unité. A la dernière perte, l'unité est éliminée.

– les unités qui ne possèdent qu'un pas de perte sont éliminé dès la première perte : EM, QG et certains bataillons.

– Chaque pas de perte (chaque pas de combat perdu) correspond à **environ** 3 points de potentiel de combat en moins.

***Note** : les régiments d'infanterie américains ont un potentiel de combat de 10 points ; ils auraient donc dû avoir 4 pas de perte. Nous avons volontairement choisi de limiter ce nombre à trois, et ce pour refléter premièrement l'usure plus rapide des troupes américaines au combat, deuxièmement leur plus grande puissance de feu (munitions abondantes). Certaines unitsé allemandes ont un potentiel de combat égal à 7 et ont trois pas de perte Pour un même potentiel de combat, une unité américaine réduite a quand à elle deux pas de perte.*

1.3 - Etat-majors (EM)

Les pions EM représentent les états major des Corps d'Armées. Tous les EM possèdent 3 PA. Les pions états-majors représentent les sources de commandement et de ravitaillement des unités. Ils possèdent une valeur intrinsèque de combat de **1** qui ne leur sert qu'en défense et un seul pas de perte (qui ne compte pas pour la limite d'empilement). Le verso sert à indiquer leur activation.

Les EM ne peuvent être détruits que s'ils sont seuls dans un hex. ou si toutes les unités avec lesquelles ils sont empilés sont détruites.

***Note** : Un EM détruit revient en phase B de la séquence de jeu au tour suivant et peut être placé par le joueur propriétaire à l'endroit ou il le veut sur la carte du moment que ce soit dans un hex. hors ZdC ennemie (voir 4) et qu'il soit ravitaillé (voir 11). Au moment de sa destruction, les missions aériennes ou navales attribuées à l'EM (c.f. 2.1.A) retournent dans le pool. Elles seront de nouveau disponibles au tour suivant.*

Cas particulier de l'EM de Cherbourg : l'EM peut prendre le relais d'un autre EM dans l'activation d'unités non commandées. L'EM de Cherbourg peut activer jusqu'à 4 divisions ou unités indépendantes « non commandées ». Il faut bien entendu que l'EM Cherbourg trace une LdC jusqu'à ces unités.

***Exemple** : lorsque le joueur allié réussit à couper la presqu'île du cotentin, les divisions allemandes, si elles se trouvent isolées de leur EM d'origine, pourront être activée par l'EM de Cherbourg.*

1.4 - Statut

En tout temps, les unités ont un statut spécifique selon les circonstances du jeu : Normal, Isolé (11.3), Non ravitaillée (11.3), Non Commandé (9.2), Désorganisée (3.3), en PDP (13.1).

Les effets du statut sur la performance des unités sont résumés sur le Tableau des statuts et sont expliqués dans chacune des règles correspondantes. Le statut par défaut de chaque unité est le statut normal.

Les statuts sont tous cumulatifs, une unité peut par exemple être Isolée, en PDP et Non Commandée. L'effet s'ajoute simplement.

***Exemple** : une unité désorganisée et non ravitaillée ne disposera plus d'aucun PA : 1 de base pour une unité non ravitaillée et – 1 pour être désorganisée.*

1.5 - Organisation et commandement

Chaque Corps d'armée comprend un état-major (EM) et un certain nombre d'unités qui lui sont rattachées (divisions ou unités indépendantes). Un code couleur permet d'identifier rapidement à quel Corps d'Armée appartiennent les unités (exception, EM Cherbourg c.f. 1.3). Les unités ne sont activées que via un EM.

1.6 – Les quartiers généraux (QG)

Chaque division possède un quartier général identifié sur les pions correspondants par l'identifiant « QG », suivit du numéro de la division. Les identifiants sont présent dans la barre de couleur sur chaque unité. ***Exemple** : 920/**243** représente le régiment 920 de la division 243. Le pion **QG/243** représente les éléments de commandement ainsi que l'artillerie divisionnaire de la division 243.*

Les brigades, régiments et bataillons indépendants ne sont pas rattachés à un QG. Elles n'ont pas d'identifiant en deux parties séparées par un /. Ces unités sont rattachées **directement** à l'EM de leur code couleur.

***Exception** : en supplément de leurs régiments organiques, chaque QG peut commander une unité indépendante du même code couleur.*

1.7 - Qualité

Chaque unité possède une qualité notée de 1 (plus mauvaise) à 6 (meilleure). Pour effectuer certaines opérations, un **test de qualité** est parfois requis. Un jet de 1d6 est alors effectué. Le test est positif si le jet de dé est **inférieur ou égal** à la qualité. Un jet de dé supérieur n'a d'autre conséquence pour l'unité que de rendre impossible l'action pour laquelle le test a été pratiqué pour la phase en cours uniquement. La qualité peut être améliorée par certains événements (16), ou détériorée par la désorganisation (3.3).

2 - Séquence de jeu

Overlord se joue en 10 tours, chaque tour de jeu comprend les phases suivantes :

***Note** : Les phases A, B et C du 6 juin sont différentes, se reporter au chapitre 18.1.*

2.1 - Les différentes phases du tour

A - Météo et affectation des moyens aériens et navals

Le joueur allié jette un dé, détermine la météo, reçoit le nombre de missions aériennes (15.2), les missions de bombardement naval (toujours 8 américaines et 8 britanniques) ainsi que les marqueurs « QG isolés » (11.3.2). Le joueur allemand détermine à son tour le nombre de QG isolés.

Les missions aériennes et navales sont affectées aux différents Corps d'Armée alliés sur l'aide de jeu. Les marqueurs « Tapis de bombes » déjà présents sur l'aide de jeu sont avancés dans la case « disponibles » (c.f. 2.1).

B - Phase de ravitaillement et de commandement

Les deux joueurs vérifient les lignes de ravitaillement [LdR] (voir 11) et de commandement [LdC] de toutes leurs unités (voir 9). Les unités non ravitaillées reçoivent les marqueurs correspondants. Chaque joueur dispose alors les marqueurs « isolés » supplémentaires déterminés en phase A sur les QG de son choix. Les unités appartenant aux divisions choisies seront isolées pour ce tour-ci. Si un marqueur « isolé » est posé sur un QG déjà isolé, celui devient « non ravitaillé ». Les effets correspondants sont appliqués (11.3.2). Tous les autres QG et unités d'artillerie indépendantes ravitaillées sont alors retournées.

C - Détermination de l'initiative

Chaque joueur jette **1d6** et ajoute le nombre de marqueur « isolés » de son adversaire. Le score le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, les deux joueurs retirent le dé.

***Note** : L'initiative au 6 juin est toujours au joueur allié.*

D - Phase d'opérations

– Séquence d'activation du premier joueur : le joueur avec l'initiative active **jusqu'à toutes** les unités commandées appartenant à un même EM(y compris les renforts prévus ce tour, voir 17). Ces unités peuvent alors dépenser leurs points d'action (PA) suivant les règles d'action (voir 3). Elles peuvent bouger, se placer en position défensive et/ou combattre.

Il tente ensuite d'activer les unités « NC » de l'EM. **Dès qu'une activation échoue, L'EM est retourné** face « activé » visible et l'on passe à la phase d'activation du second joueur.

Le joueur peut aussi décider de passer et de ne pas activer d'unités.

Les limites d'empilement sont vérifiées et corrigées au besoin (voir 5).

– Séquence d'activation du second joueur : le second joueur fait de même avec des unités de son choix. Les limites d'empilement sont vérifiées et cor-

rigées au besoin (voir 5).

Les joueurs alternent ainsi les séquences d'activation de leurs unités jusqu'à ce :

- qu'il n'y ait plus d'EM à activer ;
- que les joueurs passent l'un après l'autre ;
- que le tour se termine (voir F ci-dessous).

E - Phase administrative

- les marqueurs EM sont retournés ;
- les conditions de victoire sont vérifiées ;
- le marqueur Tour est avancé d'une case.

F - Fin du tour

Le tour de jeu peut se terminer prématurément dans le cas suivant :

- si les deux joueurs passent leur phase d'action successivement. Un joueur peut en effet décider de passer pendant sa phase d'activation, en n'activant aucune unité. Si le joueur adverse fait de même, le tour se termine automatiquement.

2.2 – Fin du jeu

Le jeu prend fin soit à la fin du dixième tour, soit dès qu'une des conditions de victoire automatique est remplie (c.f. conditions de victoire de chaque scénario §18.)

3 - ACTIVATION

3.1 - Généralités

Afin de pouvoir se déplacer et combattre, une unité doit être activée. L'activation d'une unité se fait durant la phase d'opération par le joueur propriétaire lors d'une activation d'un EM (par Corps d'Armée). Chaque EM ne peut être activé qu'une seule fois par tour de jeu. Les unités commandées de l'EM sont activées automatiquement (voir 9.1), les unités « NC » doivent passer un test de qualité (1.7).

A la fin de son activation, l'EM est retourné.

Si l'EM est détruit, toutes les unités subordonnées sont considérées comme non commandées.

3.2 - Mécanisme d'activation

Le mécanisme d'activation des unités est relativement souple et permet aux joueurs d'effectuer différentes combinaisons de mouvement et de combat.

3.2.1 - Actions

Les Actions entreprises par une unité (Mouvement, Combat etc.) au cours de son Activation coûtent des PA qui sont débités de son potentiel courant établi en fonction de sa Catégorie (1.1) et de son Statut (1.4).

Une unité peut choisir une Action donnée par PA disponible.

Une unité n'est pas forcée d'utiliser tous ses PA lors de son Activation mais les PA inutilisés ne peuvent être accumulés pour une Séquence d'Activation ultérieure et sont perdus (**exception**, c.f. 18.1 C.1).

Les Actions possibles sont :

- **Mouvement** (coûte 1 PA). L'unité ou la pile peut se déplacer de sa capacité de mouvement en fonction de son type de mobilité en respectant les coûts de terrain ou de statut suivant le type d'unité.
- **Débarquer** (coûte 1 PA). Les unités alliées arrivent en renfort sur un hex de plage.
- **Attaque normale** (coûte 1 PA). L'unité ou la pile peut combattre toute unité dans sa ZdC.
- **Récupération de la désorganisation** (coûte 1 PA par niveau de désorganisation). Une Récupération de désorganisation (3.3.2) doit se faire comme première Action de la première Séquence d'Activation d'une unité désorganisée.
- **Attaque préparée** (coûte 2 PA). L'unité ou la pile peut combattre toute unité dans sa ZdC avec des bonus et éventuellement des unités adjacentes.
- **Assaut amphibie** (coûte 2 PA, c.f. 7.3.3)
- **Saut en parachute/planeur** (coûte 1 PA)
- **Assaut aéroporté** (coûte 1 PA, c.f. 7.3.4)
- **Se mettre en PDP** (coûte 1 PA). (voir 13).
- **Sortir de PDP** (gratuit). (voir 13).

3.2.2 - Liberté de combinaisons

Durant l'activation, le joueur peut déplacer tout ou partie des unités activées, attaquer avec une ou plusieurs de ces unités, puis faire manœuvrer d'autres unités activées et les faire combattre dans toutes les combinaisons possibles en respectant les règles suivantes:

- l'entrée dans une ZdC ennemie stoppe le mouvement et rend le combat obligatoire avant la fin de la séquence d'activation de la formation (voir 4.3). La présence d'unité amie ne supprime pas la ZdC dans ce cas ;
- une unité peut combattre plus d'une fois par tour ;
- une unité ennemie ne peut être attaquée qu'une fois par tour.

3.2.3 - Ordre d'action

Chaque unité activée passe à l'action individuellement ou par Pile (voir 5), dans l'ordre désiré. Aucune des unités d'une Pile ne peut cependant dépenser au-delà de ses PA disponibles. Les unités disposant davantage de PA peuvent continuer leur Activation même si d'autres dans la Pile doivent la terminer.

Une unité ou Pile peut dépenser une partie de ses PA, puis attendre qu'une autre Pile dépense également des PA, avant d'en re-dépenser à son tour : les seules contraintes étant de respecter les règles sur les ZdC, l'obligation d'attaquer et le nombre de PA par unité.

Des marqueurs PA restants (1PA, 2PA) sont fournis pour noter, au sein d'une formation activée, les différents PA restants.

3.3 - Désorganisation

Une unité recevant un résultat défavorable au combat peut être désorganisée à deux niveaux différents : D1 ou D2.

Pour tout recul ou prise de perte, une unité désorganisée (7.7.1). Un recul de plusieurs hex. ou la prise d'un pas de perte donne un niveau de désorganisation, la prise de deux pas de perte ou plus donne deux niveaux de désorganisation.

Une unité déjà désorganisée D1 qui recoit un niveau de désorganisation supplémentaire devient D2. Une unité D2 qui subit le même sort reste D2. Le niveau D2 est le niveau maximum de désorganisation.

3.3.1 - Effets de la Désorganisation

L'unité perd 1 PA et voit sa qualité diminuée de un point, par niveau de désorganisation. Le résultat est appliqué immédiatement et le solde éventuel de PA restant à l'unité est diminué du nombre de PA correspondant. Une unité qui n'a plus assez de PA (par exemple à la suite d'un bombardement) pour effectuer un mouvement ou une attaque se trouve ainsi clouée.

3.3.2 - Récupération de la désorganisation

Pour récupérer de la désorganisation, l'EM ou l'unité doit dépenser 1 PA par niveau de désorganisation au moment de la première activation d'un tour. Une unité ne disposant plus de PA peut tout de même récupérer un niveau de désorganisation par tour au minimum.

Si l'unité est adjacente à une unité ennemie, la récupération d'un deuxième PA n'est possible qu'après un test de qualité. ***Exemple**, une unité de la 6e Airborne britannique est D2,adjacente à l'ennemi, de qualité initiale 5, doit tirer 1d6 inférieur ou égal à 4 pour enlever son marqueur D2, et dépenser 2 PA.*

4 - ZONES DE CONTROLE (ZDC)

4.1 - Généralités

La ZdC d'une unité influe sur les mouvements et le combat des unités ennemies.

La plupart des unités exercent une ZdC dans leur propre hex. et dans les six hex. adjacents sauf à travers une rivière, même si celle-ci est traversée par un pont.

Les EM et QG n'exercent une ZdC que dans leur propre hex qui demeure impénétrable.

4.2 - Propriétés des ZdC

- Une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie doit stopper son mouvement. Elle doit alors effectuer une attaque avant la fin de l'activation de la formation et payer les PA correspondants. Si elle ne dispose pas de PA suffisants pour déclarer une attaque, elle ne peut entrer dans la ZdC en question, sauf si c'est l'hex. de destination est en ville, bocage, village ou forêt, ligne fortifiée ou fort (voir 4.3).
- Une unité qui commence son mouvement dans une ZdC ennemie peut se désengager de cette ZdC en dépensant **+ 1 PM**.
- Une unité peut aller directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie en payant **+ 2 PM** (ne pas compter les **+ 1 PM** de sortie de ZdC dans ce cas), si cette ZdC n'est pas exercée par la même unité.
- Une unité ne peut pas aller directement d'une ZdC à une autre ZdC exercée par la même unité ennemie (exception : 6.3 infiltration et 7.8 percée).
- La présence d'une unité amie dans une ZdC ennemie annule celle-ci pour le recul (voir 7.7) et les lignes de ravitaillement (voir 11.1), la ZdC est active dans les autre cas (arrêt du mouvement et obligation d'attaque).
- La présence d'une ZdC amie n'annule pas une ZdC ennemie.

4.3 - ZdC et combat

- Le combat est obligatoire pour une unité qui termine son mouvement dans une ZdC ennemie lors de son activation (voir 3.4.2 et 4.2).

***Exception** : une unité en ville, bocage, village, forêt ou en position défensive PDP, ligne fortifiée ou fort (voir 12) n'est pas obligée de combattre les unités ennemies exerçant une ZdC sur elles.*

- Une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie suite à une avance après combat n'est pas obligée de combattre.
- Une unité qui commence sa phase d'activation adjacente à une unité ennemie qui exerce une ZdC sur elle n'est pas obligée de combattre. Elle peut rester sur place, se désengager, ou récupérer de sa désorganisation.
- Une unité ou une pile d'unités qui recule dans une ZdC suite à un résultat de combat perd un pas de combat par hex. de ZdC ennemie traversé (voir 7.7) sauf si une unité amie est présente dans l'hex.

5 - EMPILEMENT

L'empilement **maximal** dans un hex. donné est de **6 pas de pertes** (ou point d'empilement).

La limitation d'empilement prend effet à la fin de chaque action de mouvement d'une unité. Lors de chaque mouvement, les unités amies peuvent s'interpénétrer sans conséquences. Les unités en surplus d'empilement à la fin de la séquence sont éliminées au choix du joueur propriétaire. Les marqueurs divers ne comptent pas dans les limites d'empilement

Important : la taille réelle d'une unité compte pour l'empilement et non sa taille théorique. *Par exemple, une unité de quatre pas de perte qui a subi deux réductions, ne compte plus que pour deux points d'empilement.*

Rappel : les QG valent un pas et compte donc pour un point dans l'empilement. Le EM ne comptent pas dans l'empilement.

6 - MOUVEMENT

6.1 - Généralités

Lors d'une action de mouvement, une unité peut se déplacer de tout ou partie de son potentiel de mouvement en dépensant les points de mouvement (PM) requis pour chaque type de terrain traversé.

Les unités d'infanterie ont une capacité de mouvement de **4 PM** par action de mouvement, les unités blindées/mécanisées, ou spéciales (commandos) ont une capacité de **6 PM**, les unîtes motorisées **8 PM**.

Une unité n'a pas l'obligation de dépenser la totalité de ses PM lors de son action de mouvement, mais dans ce cas, les PM non utilisés sont alors perdus pour cette action.

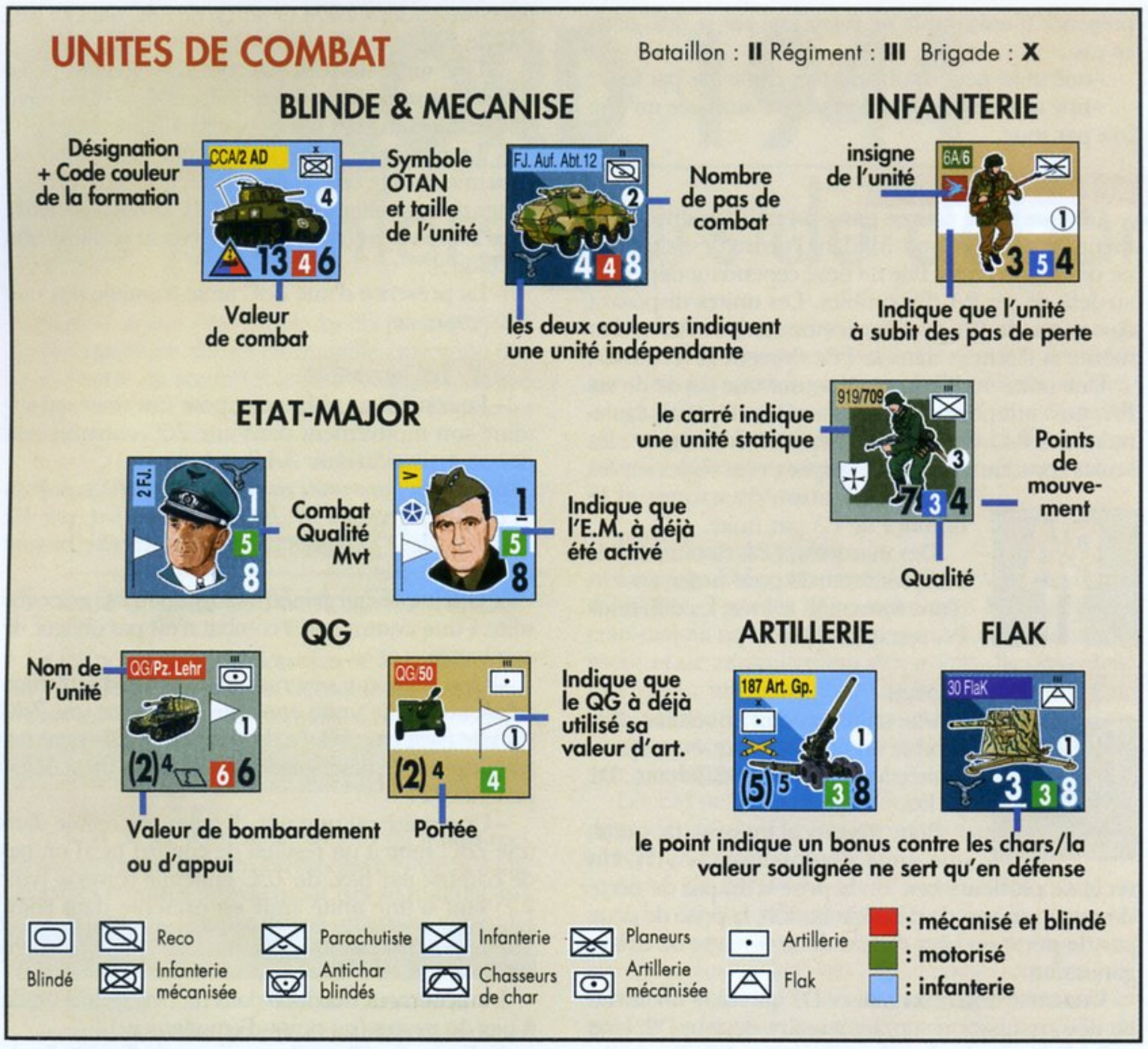
Une unité qui veut dépenser plusieurs actions de mouvement consécutives peut cumuler les PM de ces actions.

***Exemple** : une unité de blindés qui dépense une action de mouvement et parcourt 5 hex. de terrain clair (5 PM) puis un hex. de bocage (2 PM) peut dépenser un seconde action de mouvement afin de payer le PM manquant et continuer son mouvement avec les 5 PM restants.*

6.2 - Effets du terrain

Les effets du terrain sur le mouvement et le combat sont donnés sur la Table des effets du terrain.

- **Rivière** : Le coût de traversée d'une rivière (avec ou sans pont) ne comprend pas le prix d'entrée dans l'hex. se trouvant de l'autre côté de la rivière.
- **Routes** : elles suppriment les coûts du terrain, uniquement dans le cas de la traversée d'une rivière, ou lorsque le mouvement est effectué le long de la route.
- **Dénivelé**: la carte d'*Overlord* est dotée de courbes de niveaux. Ces courbes de niveaux permettent de visualiser les différences d'altitudes entre deux hex.



L'altitude d'un hex. est définie par la couleur de l'hex. en son centre. Un point a été sur-imprimé sur la carte pour plus de clarté. Cette différence de dénivelé permet de donner un avantage ou une pénalité en fonction des positions relatives de l'attaquant et du défenseur. En particulier, la présence d'une crête (bord d'hex. plus élevé que le plus haut des deux hex. voisins) ou d'un thalweg (bord d'hex. moins élevé que le plus bas des deux hex. voisin), donne un avantage au défenseur (effet du terrain 0.2).

***Note** : les déplacements ne sont pas affectés par les différences de dénivelés.*

6.3 – Infiltration des unités spéciales

Les unités parachutistes et les commandos des deux camps peuvent effectuer un mouvement d'infiltration pendant leur phase de mouvement si elles réussissent auparavant un test de qualité (1.7).

Un mouvement d'infiltration déclaré par le joueur actif au moment de pénétrer l'hex, permet d'ignorer un hex en ZdC ennemie (et un seul), l'hex est alors traité hors ZdC.

7 - COMBAT

Le combat a lieu lors d'une Action d'attaque exécutée lors de la Séquence d'Activation. Les unités qui passent à l'attaque sont appelées les « Attaquants » et les unités du ou des hex. cibles les « Défenseurs».

7.1 - Généralités

Une unité peut attaquer tout hex. contenant une unité ennemie adjacente (l' « hex. cible ») en choisissant parmi les différentes Actions d'Attaque permises (7.3).

- Le combat est obligatoire dès l'instant où une unité ou une pile (5.0) entre dans une ZdC ennemie (4.2 et 4.3) ;
- le nombre d'unités empilées pouvant attaquer du même hex. ne peut pas dépasser la limite d'Empilement (5.0) ;
- une unité peut attaquer toute unité ennemie adjacente ;
- une unité doit attaquer au moins un hex. ou se trouve une unité où pile ennemie qui exerce une ZdC sur elle, mais elle n'est pas obligée d'attaquer tous les hex. exerçant une ZdC sur elle ;
- une unité ennemie peut être attaquée par toutes les unités amies qui peuvent être adjacentes à elle.

***Note** : les unités d'artillerie qui fournissent en attaque soit un appui feu, soit un bombardement doivent dépenser les PA correspondants à l'attaque choisie.*

7.2 - Attaques multiples

Toutes les unités ennemies dans un même hex. doivent être attaquées ensemble, et toutes doivent participer à la défense, leur valeur de défense est la somme de leurs points de combat.

Les différentes unités attaquantes d'un même hex. (c'est-à-dire d'une même pile) peuvent attaquer des hex. ennemis différents.

Si une unité ou une pile d'unité attaquante est adjacente à plusieurs hex. contenant des unités ennemies, elle peut les attaquer tous simultanément. Une unité ou une pile d'unités peut ainsi attaquer plusieurs hex. ennemis.

La valeur de combat d'une unité ne peut pas être divisée entre plusieurs combats.

7.3 - Actions d'Attaque

Les différentes attaques sont expliquées ci-après et résumées au Tableau 7.3.

7.3.1 - Attaque normale

L'unité ou la pile dépense **1 PA** pour engager le Combat contre un hex. cible. Important : une attaque normale ne peut être lancée que d'un seul hex. (Pour attaquer à partir de plusieurs hex., il faut lancer une attaque préparée).

L'unité ou la pile d'unité pourra de nouveau se déplacer et/ou combattre après son premier combat s'il lui reste des PA.

7.3.2 - Attaque préparée

L'unité ou la Pile dépense **2 PA** pour engager le Combat contre un hex cible. Le joueur Actif prend note des PA dépensés puis peut activer d'autres unités ou piles selon les PA disponibles (3.2.1) de manière à engager le Combat contre le même hex. cible. Il prend alors note des PA dépensés par ces nouveaux participants à l'attaque pour se mettre en position et déclarer une Attaque préparée. Seul ce type d'attaque peut bénéficier de missions aériennes ou navales disponibles sur l'aide de jeu.

Important : une attaque préparée peut donc être lancée de plusieurs hex. à la fois.

Les unités pourront de nouveau combattre les unités adjacentes à elles à la fin de l'avance après combat (voir 7.7.2), ou se déplacer s'il leur reste des PA.

7.3.3 - Assaut amphibie

Un maximum de **4 pas** de perte peut participer à l'attaque d'un hex de plage et doit dépenser 2 PA. Les unités supplémentaires qui ne participent pas à l'assaut ne dépensent que 1PA pour débarquer si la plage est libérée. Toutes les unités de la pile (prenant part au combat ou pas) subissent les résultats du combat. Sur les points restants, l'attaque amphibie est traitée comme une attaque normale.

7.3.4 - Assaut aéroporté

Cet assaut a lieu lorsqu'une unité aéroportée atterrit sur un hex occupé par l'ennemi. Cette attaque coûte **1 PA**, avec un ajustement de **– 1 col.** L'attaque est résolue après le résolution de l'atterrissage et les pertes éventuelles occasionnées par celui-ci (c.f. table de saut 18.1). En cas de résultat défavorable, la retraite de l'unité aéroportée est effectuée vers la DZ initiale.

7.4 - Modificateurs

Les modificateurs sont cumulatifs et donnés dans la table 7.4.

7.5 - Résolution du combat

Le combat se déroule comme suit :

- L'attaquant déclare le type d'attaque effectuée et contre quel hex.
- L'attaquant et le défenseur effectuent leurs éventuels bombardement.
- L'attaquant fait la somme des points de combats engagés après modifications y compris les points d'artillerie en appui qu'il n'a pas utilisé en bombardement.
- Le défenseur fait de même.
- Le ratio est fait entre la somme des points de l'attaquant et ceux du défenseur afin d'obtenir un rapport de force simplifié. Ce rapport de force est toujours arrondi à l'entier le plus proche et non en faveur du défenseur ! (Exemple : 1,49 contre 1 donne 1 contre 1 ; 1,50 contre 1 donne 2 contre 1).
- Les modificateurs de colonne sont alors appliqués de façon à obtenir la colonne du rapport de force final.
- L'attaquant consulte la Table des résultats de combat (TRC) en indexant la colonne de rapport de force puis jette 1d6 qu'il modifie afin d'obtenir le résultat du combat.

7.6 - Résultats de combat

Les résultats sont donnés sous la forme de chiffres qui peuvent affecter aussi bien l'attaquant que le défenseur. Ces chiffres indiquent le nombre de pas de combat que doit perdre la force et/ou le nombre d'hex. de recul.

Le joueur propriétaire décide de répartir comme il l'entend la perte de pas de combat dans la pile, (en notant que l'unité qui a apporté le modificateur de qualité doit prendre la première perte) et le nombre d'hex. de recul en commençant toujours par les pertes (obligatoires ou pas), puis les reculs optionnels. Le défenseur répartit d'abord ses pertes puis l'attaquant fait de même (en notant que pour une attaque préparée, l'attaquant doit au moins subir une perte en cas de résultat de combat défavorable). Les résultats en gras indiquent que la perte d'au moins un pas de combat par le défenseur ou l'attaquant est obligatoire avant tout recul quel que soit le type d'attaque.

Les unités sont désorganisées éventuellement en cas de recul ou de prise de perte (c.f. 3.3). Si des unités blindées ou mécanisées sont présentes des deux côtés, alors la première ou la seconde perte (Dans le cas ou l'unité ayant apporté sa valeur de qualité n'est pas celle-ci) doit être prise sur une unité blindée ou mécanisée.

7.7 - Reculs et avances après combat

Ces mouvements ne coûtent aucun PA.

7.7.1 - Recul

Le joueur propriétaire peut décider de reculer au lieu de perdre des pas de combat. La pile recule d'autant d'hex que le nombre pas de pertes théoriquement pris. Toute unité qui recule prend un pas de désorganisation .

Une unité ou une pile d'unités qui reculent ne peuvent pas pénétrer dans un hex. occupé par des unités ennemies. Elles ne peuvent pas reculer dans un hex. qui leur est impassable (comme une rivière sans pont pour les blindés par exemple).

Le recul des unités doit se faire si possible dans l'ordre des priorités suivantes :

18.2 - Scénario 1 : Pegasus bridge

Le scénario ne prend en compte que le débarquement anglo-canadien sur les plages de Gold, Juno et Sword.

● **Carte** : Caen (Ca)

● **Conditions de victoire**

Différentiel de points de victoire (PV) :
+ de 50 : grande victoire
+ de 20 : victoire marginale
– de 20 : match nul

– Joueur allié

Le 6 juin

– Détruire le Wn de Merville, Bénouville, prendre le pont de bénouville intact
– Détruire le pont de Troan
– Prendre Port en bessin et Ouistreham
– Libérer toutes les plages,

Si toutes les conditions sont réunies ci-dessus à la fin du tour 1 : **10 PV**

Victoire automatique

– Sortir au moins deux division par les hex. de renfort allemand A, B ou C

Le 15 juin

– Caen ou fort de Carpiquet (Ca0910, Ca0911) : **10 PV par hex.**
– Toute case contrôlée au-delà de la limite historique (indiquée sur la carte par un pointillé rouge) : **+ 1 PV**
– Tout pas de perte Allemand : **3 PV**
– Tout pas de perte blindé allemand : **5 PV**

– Joueur allemand :

Victoire automatique : détruire 4 hex. de plage.

Le 15 juin

– Toute case contrôlée au-delà de la limite historique (indiquée sur la carte par un pointillé rouge) : **+ 1 PV**
– Destruction d'un hex de plage (une unité au moins passe sur l'hex.) : **+ 10 PV**
– Tout pas de perte Allié : **4 PV**
– Tout pas de perte Blindé Allié : **+ 4 PV**
– Par marqueur Tapis de Bombes utilisé par le joueur allié : **5 PV**

● **Placement initial allemand**

StP6 : Ca1415; Ca1506
Wn4 : Ca1414; Ca1610 ; Ca1608 ; Ca 1507
Wn2 : Ca1417(Merville); Ca1504; Ca1513; Ca1611; Ca1504 (Longues-s-Mer); Ca1411(radar) ; x 2 placement libre (Hors DZ)
Wn1 : 2 marqueurs, placement libre (hors DZ)
EM Cherbourg : Ch1309
EM 84 Korp : Ca0403 (Scénario 1 uniquement, pour la campagne, prendre le placement du scénario 2)
915/352 : Ca1207 (attachée à la 716 ID pour le scénario1 uniquement)
QG/711 : Ca1720
744/711 : Ca1518
731/711 : Ca1720
QG/716 : Ca1113
736/716 : Ca1412
989 Art Abt : Ca1014
HQ/21Pz : Ca0421
22i/21Pz : Ca0421
192/21Pz : Ca1112
125/21Pz : Ca1018
200/21Pz : Ca 0809

● **Renforts allemands**

–Tour 1 : 6 juin
22ii/21Pz : C
21/21Pz : D
–Tour 2 : 7 juin
346 ID : A
EM 1SS Pz Korp : B
12SS Pz : B
–Tour 3 : 8 juin
Fk Sturm2/III FK : B
Fk Sturm3/III FK : B
Fk Sturm4/III FK : B
1151 Art Abt : B
Pz Lehr (- 130i) : C
Stg Abt 902 : C
–Tour 5 : 10 juin
Fj Auf. Abt. : D
101 SS Werfer : B
130i/PzLehr : C
7 werfer : C
992 Art Abt : C
– Tour 6 : 11 juin
EM 2Fj Korp : D
101 Sch Pz. Abt : B
3FJ : D
–Tour 7 : 12 juin
EM 47 Pz Korp : C
2Pz (– 3i/2Pz ; – 3ii/2Pz) : C

Option pour le jeu : le 3/2Pz au complet arrive avec le reste de la division le 12/06

● **Placement anglais :**

Tour 1 : 6 juin
Parachutages :
DZN : 5/6, QG/6
DZK : 3A/6
DZV : 3B/6

Débarquement : Assault ✪ Follow Up
– GOLD
item : 47 & 46 RM
jig : 231/50 ; N(DD)/8AB ✪151/50 ; QG 50 ; 56 IB
king : 69/50 ; 4/7 (DD)/8 AB ✪ 8 AB
–JUNO
mike : 7/3C ; 6/2(DD) ✪ 27/2CAB ; QG 3C
nan : 8/3C; 10/2 (DD) ✪ 9/3C
–SWORD
peter : 48&41RM
queen : 8/3 ; 13/18(DD)/27AB ; 3/4/6/45RM ✪ 27AB (1ERY + 5Y) ; 9/3 ; 185/3; QG 3 ;

● **Renforts anglais**

– Tour 2 : 7 Juin
Parachutages
DZN : 6A/6
DZW : 6B/6
Débarquement
GOLD : EM 30th Corps ; 9th AGRA ; 7th AD ; 11th Hussars
JUNO : 51st ID ; EM 1st Corps ; 4th AGRA
SWORD : 4th AB
–Tour 3 : 8 Juin
JUNO : Inns of Court
–Tour 6 : 11 Juin
GOLD : 11 AD ; 33 AB
– Tour 7 : 12 juin
GOLD : 15 ID

18.3 - Scénario 2 : St Mère Eglise

Le scénario ne prend en compte que le débarquement américain sur les plages de Utah et Omaha. Il dure 10 tours de jeux.

Cartes : Cherbourg (Ch) , St Lô (S) et Caen (Ca) jusqu'à l'ouest de la rangée XX01 incluse.

Conditions de victoire

Différentiel de points de victoire (PV) :
+ de 50 : grande victoire
+ de 20 : victoire marginale
– de 20 : match nul

– Joueur Allié :

Victoire automatique : prise de St Lô et Cherbourg

Le 6 juin :

- Prendre contrôle des ponts sur le Merderet à l'est de la rangée XX16, nettoyer les hex. à moins de trois cases de toute plage.

Si toutes les conditions sont réunies ci-dessus à la fin du tour 1 : **10 PV**

Le 15 juin :

– St Lô : **10 PV par hex.**
– Cherbourg : **10 PV**
– Toute case contrôlée au-delà de la limite historique (indiquée sur la carte par un pointillé rouge) : **+ 1 PV**
– Tout pas de perte Allemand : **3 PV**
– Tout pas de perte blindé allemand : **5 PV**

– Joueur allemand :

Victoire automatique : détruire 4 hex. de plage

Le 15 juin :

- Toute case contrôlée au-delà de la limite historique (indiquée sur la carte par un pointillé rouge) : **+ 1 PV**
- Destruction d'un hex de plage (une unité au moins passe sur l'hex) **+ 10 PV**
- Tout pas de perte Allié : **3 PV**
- Tout pas de perte Blindé Allié : **4 PV**
- Par marqueur Tapis de Bombes utilisé par le joueur allié : **5 PV**

● **Placement initial allemand**

Stp6 : S1520 ; S1522
Wn4 : S1521(Ca1501) ; S0119
Wn2 : Ch0818 ; S1618 ; Ca1502 ; Ch0620 ; Ch0520
Wn1 : 2 marqueurs, placement libre (hors DZ)
EM 84 Korps : S0517
QG/352 : S1121
914/352 : S1315
916/352 : Ca1402
QG/91 : Ch0313
6FJ/91 : S0908
1057/91 : Ch0812
1058/91 : Ch0816
Pz Abt 100/91 : Ch0115
QG/243 : Ch0508
920/243 : Ch1105
921/243 : Ch0508
922/243 : Ch0407
QG/709 : Ch1014
729/709 : Ch1416
739/709 : Ch1309
919/709 : Ch1115
726/716 : S1421 (attaché à la 352 ID pour le scénario 2 uniquement)
456 Art Abt : Ch0614
457 Art Abt : Ch0709
101 stellung Werfer : Ch1006
Cher fest 1 : Ch1409
Cher fest 2 : Ch1410
Mchgw 17 : Ch1404
Fk Sturm1/III FK : S1220
30 Fk : Ch1412
AOK7 : Ch1517
Pz Abt 206 : Ch1502

● **Renforts allemands**

Tour 1 : 6 juin
Sch. Brig 30 : F
Tour 5 : 10 juin
77 ID : F
17/17SS Reco : E
KG/265 : F
Tour 6 : 11 juin
FJ Stg Abt. 12 : F
KG/275 : F
Tour 8 : 13 juin
17SS (– 17/17SS reco) : E

● **Placement américains**

Tour 1 : 6 juin
Parachutages
DZA : 502/101
DZC : 506/101 ; QG 101
DZD : 501/101
DZN : 508/82
DZT : 507/82
DZO : 505/82 ; QG 82
Débarquement : Assault ✪ Follow Up
–UTAH
tare : 22/4 ; 70 DD ✪ 327/101 ; QG 4
uncle : 8/4 ; 746 DD ✪ 12/4 ; 899TD
– OMAHA
Pte du Hoc : 2&5 RGR
dog : 116/29 ; 743DD ✪ 175/29 ; 803 TD
easy : 115/29 ✪ 18/1; QG 29
fox : 16/1 ; 741 DD ✪ 26/1; QG 1

● **Renforts américains**

– Tour 2 : 7 Juin
DZO : 325/82
UTAH : EM VII; 4 US Cav
OMAHA : EM V; 745 TK ; 747 TK ; 749 TK ; 2 ID
–Tour 3: 8 Juin
UTAH : 90 ID
OMAHA : 90 AG; 2 AD; 102 US Cav
–Tour 4 : 9 juin
UTAH : 9 ID
–Tour 6 : 11 Juin
OMAHA :187 AG;
–Tour 7 : 12 juin
UTAH : 188 AG
OMAHA : 38 US cav
Tour 8 : 13 juin
UTAH : 406 AG ; 801 TD
OMAHA : 30I D ; 803 TD
–Tour 9 : 14 juin
UTAH : 79 ID ; 142 AG

● **Règle spéciale pour Cherbourg** : l'EM Cherbourg ainsi que les unités Cher fest 1 et 2 ne peuvent pas quitter le périmètre de la ligne fortifiée de Cherbourg.

18.4 - Campagne

La campagne regroupe les deux scénarios. Elle se joue sur les trois cartes, en dix tours.

Conditions de victoire, Placement initial et Renforts : l'une ou l'autre des conditions de victoire automatique, le reste est inchangé.

AFFECTATION DES MISSIONS AERIENNES ET NAVALES

AIDE DE JEU ALLIES

1st CORPS BR BOMBARDEMENT / CARPET BOMBING	**30th CORPS BR** BOMBARDEMENT / CARPET BOMBING	**CARPET BOMBING J – 1** 1 | 30
Vth CORPS US BOMBARDEMENT / CARPET BOMBING	**VIIth CORPS US** BOMBARDEMENT / CARPET BOMBING	**CARPET BOMBING J – 1** V | VII
RÉSERVE DES MARQUEURS DE BOMBARDEMENT NAVAL ET AÉRIEN	**INTERDICTION DE RAVITAILLEMENT**	**RÉSERVE DES EVENEMENTS ALLIES**

A photocopier avant de découper.

NOMBRE DE MISSIONS AERIENNES (15.2)			
Type	clair	temps couvert	averse
TAC US	5	3	0
TAC GB	4	2	0
Bombardement US	3	1	0
Bombardement GB	1	0	0

TABLE DE RAVITAILLEMENT DES QG (QG ISOLES, 11.3.2)	
JOUEUR ALLIE	
temps clair	0
Temps couvert	1d6/2
Averse	1d6
JOUEUR ALLEMAND	

POINT D'AVIATION AFFECTES À L'INTERDICTION DE RAVITAILLEMENT

Dé	1-5	6-11	12-17	18-23	24-30	31+
1 et –	–	–	–	1	1	2
2	–	–	–	1	1	2
3	–	–	1	1	2	2
4	–	–	1	2	2	3*
5	–	1	2	2	3*	3*
6 et +	1	1	2	3*	3*	4*

* : au moins un QG doit appartenir à une Pz Division

TABLE DE BOMBARDEMENT (8.1)						
Dé	2	4	8	12	24	32+
1 et –	T	D1	D1	D2	D2	D2
2	–	T	T	D1	D2	D2
3	–	–	T	T	D1	D2
4	–	–	–	T	D1	D1
5	–	–	–	–	T	D1
6 et +	–	–	–	–	T	L

le potentiel de bombardement est totalisé. L'attaque concerne **toutes** les unités de la pile.
T : test de désorganisation
D1 ou D2 : niveau de désorganisation

TABLE DE SAUT (18.1)	
0-3	saut réussi
4	D1
5	D2 + dérive
6	1 + dérive
7	2 + dérive
Atterissage dans les marais : 1 pas de perte obligatoire	
Ajustements :	
Planeurs	+ 1
US	+ 1

TABLE DE CALAMITÉ CHARS DD (18.1)	
1	–
2	–
3	–
4	D1
5	D2
6	E
DD US	+ 1

- vers un hex. hors ZdC ennemie ;
- dans la direction générale du bord de carte ami ;
- vers l'hex. le plus éloigné d'une unité ennemie ;
- à travers le terrain qui coûterait le moins cher à franchir en PM ;

Une unité ou une pile peut reculer dans une ZdC ennemie, en perdant un pas de combat par hex. de ZdC ennemie traversé pour toute la pile, sauf si cet hex. est occupé par une unité amie.

Une unité ne peut pas reculer dans un hex. en violation des règles d'empilement, elle est alors obligée d'absorber tout le résultat du combat en pertes.

Les unités d'une pile qui recule peuvent reculer dans des hex. différents du moment qu'elles reculent toutes du même nombre d'hex.

Une unité qui recule dans un hex. où se trouve une autre unité amie pourra participer au combat si celle-ci subit une attaque ce tour (avec la moitié de ses points de combat), et elle pourra se voir attribuer (au choix du joueur) des pas de perte et devra subir les reculs éventuels.

Une unité qui doit reculer hors de la carte est éliminée. ***Note** : la mer est un hex. impassable pour toutes les unités.*

7.7.2 - Avance

Quand une unité ou une pile d'unité recule ou est détruite, elle laisse l'hex. dans lequel elle se trouvait vacant, ainsi qu'un chemin de retraite d'une longueur variable en fonction du nombre d'hex. reculés.

Au moins une unité victorieuse qui a participé au combat doit alors pénétrer dans l'hex. devenu vacant et avancer le long du chemin de retraite de l'unité défaite en respectant les terrains impassables (comme une rivière sans pont pour les blindés par exemple).

***Exception** : les unités mécanisées/blindées ne sont pas obligées de suivre le chemin de retraite des unités qui reculent après le premier hex. Seule la longueur de l'avance doit correspondre à la longueur de la retraite*

Ce mouvement stoppe quand elles rentrent dans une ZdC ennemie, premier hex. devenu vacant exclu.

Ce mouvement stoppe également après la traversée d'une rivière, même si l'ennemi recule plus loin.

L'avance après combat est obligatoire pour au moins une unité attaquante.

Dans le cas d'un résultat partagé, le joueur attaquant doit convertir la totalité de son résultat défavorable en pas de pertes s'il désire avancer après le combat ou rester sur place. Seul l'attaquant peut avancer après combat.

***Exemple** : le résultat 1/2 indique que le défenseur doit : perdre 2 pas de combat et rester sur place ou perdre 1 pas de combat et reculer toutes ses unités d'1 hex. ou reculer toutes ses unités de 2 hex. L'attaquant doit, lui, reculer d'1 hex. ou perdre 1 pas de combat. S'il choisit cette deuxième option, il pourra alors avancer dans l'hex. laissé vacant par le défenseur si celui-ci recule. Si le défenseur recule de **3 hex.**, l'attaquant peut suivre le défenseur le long de son chemin de retraite à la condition qu'une ZdC ennemie ne l'empêche pas de pénétrer dans le troisième hex. laissé vacant par le recul (**exception** : percée, voir 7.8, infiltration 6.4). Si le résultat est 1/2, le défenseur doit prendre une perte avant de choisir de reculer d'un hex. ou de prendre un second pas de perte.*

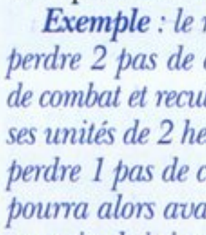
Limitations à l'avance :

– si une unité ennemie est éliminée avant d'avoir remplie toutes les obligations demandées par la TRC, l'attaquant peut convertir les obligations restantes en hex. d'avance.

***Exemple** : un résultat -/3 élimine une unité qui n'avait qu'un pas de combat, dans ce cas, l'attaquant peut avancer de 2 hex.*

– Les unités désorganisées peuvent avancer après le combat de façon normale.

7.8 - Percée



Si le résultat obtenu par l'attaquant est écrit en gras sur la TRC, une « percée » a eu lieu dans le front adverse. Un marqueur Percée est alors placé sur l'hex. occupé précédemment par l'unité ennemie avant son recul ou son élimination. Ce marqueur annule dans l'hex. dans lequel il se trouve et dans les 6 hex. adjacents toute ZdC ennemie (il n'annule pas la ZdC exercée par une unité dans son propre hex.). Les unités avançant après le combat et des unités amies activées durant la même phase d'opération peuvent alors passer par l'hex. « percée » ou les six hex. adjacents sans être arrêtées par les ZdC.

Ce marqueur Percée est retiré à la fin de la phase d'opération durant laquelle il a été mis en place.

7.9 - Contre - attaque allemande.

Le commandement et la doctrine tactique imposaient à l'armée allemande des contre-attaques locales afin de reconquérir immédiatement le terrain cédé à l'ennemi. De ce fait, il est possible au joueur allemand d'attaquer un ou plusieurs hex allié ayant participé à une attaque, lorsque la TRC le permet (le résultat sur la table de combat comporte un astérisque). La contre-attaque n'est pas obligatoire, mais une fois décidée par le joueur allemand, elle doit être effectuée. La pile allemande attaquée, ainsi que toute unité allemande située dans un rayon de trois hex de l'hex du défenseur peut être activée « gratuitement » (sans dépenser de PA) et participer à la contre-attaque. La pile allemande défendant est activée automatiquement, les autres unités doivent passer un test de qualité. Seul le support d'artillerie ayant participé à la défense peut participer à la contre-attaque. Les résultats sont appliqués normalement sauf qu'il ne peut y avoir de percée.

***Note** : la contre-attaque allemande n'est possible que si le joueur allié a encore sur la carte au moins une unité ayant participé à l'attaque.*

8 – ARTILLERIE/ BOMBARDEMENT

Un QG, un marqueur de bombardement naval, de bombardement aérien ou une unité d'artillerie indépendante peut appuyer une attaque ou aider à la défense d'une pile. Chaque QG ou unité d'artillerie possède une portée exprimée en hexagones, hex. du tireur exclus, hex. de la cible inclus. Le bombardement naval peut être effectué à 3 ou 6 cases max. d'un hex de mer (c.f. 8.1.2). Le bombardement aérien s'effectue dans la case même où se trouve le marqueur.

Les unités d'artillerie possèdent deux faces, une face à plein potentiel, un face à potentiel réduit.

Une unité d'artillerie peut :

– en attaque préparée, utiliser une fois par tour sa valeur pleine, elle est dans ce cas retournée à l'issue du tir,

– en attaque autre que préparée ou en défense utiliser sa valeur réduite (donc plusieurs fois par tour).

Les marqueurs de mission d'appui naval ou aérien ne possèdent pas de face réduite et ne peuvent donc être utilisés qu'une fois par tour.

8.1 - Bombardement

8.1.1 Bombardement d'artillerie

Une ou plusieurs unités dotées de capacité de bombardement (potentiel entre crochets ou parenthèses) peuvent, lors de n'importe quel combat d'une phase de amie ou ennemie, bombarder l'hex. en défense ou l'un des hex. en attaque. Le joueur totalise le potentiel d'artillerie affecté au bombardement et effectue un jet de dé. Le résultat indiqué au tableau 8.1 est appliqué immédiatement, avant le calcul des rapports de force de l'attaque.

8.1.2 - bombardement naval ou aérien

Le bombardement naval possède deux types de portées 6 ou 3 hex. La portée est comptée depuis n'importe quel hex. de mer, hex. non compris. Le bombardement aérien peut s'effectuer sans restriction sur n'importe quel hex. de la carte. Dans tous les deux cas, l'hex. cible doit être adjacent à une unité amie (celle-ci repère la cible),que ce soit en défense ou en attaque (exception, bombardement d'interdiction 15.3.2). En cas de support en défense, le bombardement peut être effectué sur n'importe quel hex. Adjacent à l'unité en défense. En cas de support à une attaque, le bombardement doit être effectué sur l'hex. en défense.

Ne peuvent être utilisés que les marqueurs « missions aériennes » et « bombardement navals » affectés à l'EM en attaque ou en défense qui sont disponibles dans le pool correspondant de l'aide de jeu. Les marqueurs utilisés retournent dans le pool et ne peuvent plus être joués jusqu'au tour prochain.

***Notes** : Le bombardement aérien ne peut être combiné avec toute autre forme de bombardement. Le bombardement naval peut être combiné avec un bombardement d'artillerie.*

8.2 - Appui feu

Les unités d'artillerie dotées d'un potentiel entre parenthèses peuvent participer à un combat en ajoutant leur potentiel au total de l'attaquant ou du défenseur selon le cas.

– Appui feu en attaque

Afin de participer à un combat en attaque, l'unité d'artillerie, doit être à distance de tir ou au contact de l'unité visée et doit être activée. Son potentiel est ajouté au total de l'attaquant.

Une unité d'artillerie qui tire à distance ne subit jamais de résultat défavorable dus au combat.

La distance de tir est mesurée de l'unité d'artillerie à l'unité attaquée.

– Appui feu en défense.

Une unité d'artillerie qui ne se trouve pas en ZdC ennemie peut participer à un combat en défense pour soutenir l'unité attaquée en ajoutant son potentiel à la valeur de défense.

L'unité qui défend doit être à portée de tir de l'unité d'artillerie.

Une unité d'artillerie qui aide en défense et n'est pas au contact ne subit pas les résultats défavorables de la TRC.

8.3 - Restriction d'emploi

● Artillerie au contact

Une unité d'artillerie qui se trouve dans une ZdC ennemie subit les pénalités suivantes :

– elle ne peut soutenir une unité amie avec son potentiel pour défendre ;

– si elle combat au contact, elle utilise son potentiel divisé par 2 comme valeur de combat ou de bombardement ;

***Note** : les unités de Nebelwerfer possèdent une valeur de combat de 1 au contact.*

– Elle subit les résultats défavorables de la TRC.

● Intégrité divisionnaire

Les unités d'un QG ne peuvent bombarder qu'une unité adverse adjacente à une unité appartement a sa propre division. Les unités d'artillerie indépendantes peuvent effectuer des missions pour n'importe quelle unité de leur Corps d'Armée.

● Bombardement aérien et naval

Les marqueurs bombardement sont affectés en début de tour par corps d'armée, sur l'aide de jeu « affectation des moyens aériens et navals ». Les marqueurs ne peuvent être affectés qu'à des EM de même nationalité.

Le bombardement aérien ne peut être combiné avec toute autre forme de bombardement.

Un maximum de deux marqueurs (soit naval, soit aérien) peut être affecté par bombardement. Les bombardements sont effectués lors de l'activation de l'EM correspondant.

9 - COMMANDEMENT

9.1 - Distance de commandement

Chaque EM possède une distance de commandement spécifique par nationalité (voir Doctrine 10.2 et 10.3) (hex. de l'EM exclu, hex. de l'unité/QG concernée inclus).

Afin d'être commandée, une unité doit être capable de tracer une ligne de commandement (LdC) vers son EM. Une unité indépendante doit tracer une LdC directe vers son EM ou vers un QG appartenant au même corps (une seule unité par QG). Une unité dépendante d'un QG devra tracer **obligatoirement** une LdC vers son QG, et le QG devra à son tour tracer une LdC vers son EM. Cette LdC peut traverser tous types de terrain ou ZdC ennemie mais pas un hex. occupé par une unité ennemie.

Au début de chaque tour, les joueurs vérifient l'état de commandement de toutes leurs unités. Une unité incapable de tracer une LdC vers son EM ou son QG au début du tour reçoit un marqueur « Non commandée ».

9.2 - Conséquences

Une unité non commandée (NC) ne peut pas être activée automatiquement lors d'une activation par corps d'armée, mais uniquement après un test de qualité. Un QG hors de portée de son EM peut tenter d'activer les unités qui lui sont subordonnées et qui sont à portée de so commandement en passant un test de qualité.(c.f.1.6). Le QG peut alors commander normalement ces unités subordonnées. Les uni-

tés ne traçant pas de LdC jusqu'au QG peuvent à leur tour tenter de s'activer par une test de qualité.

10 - Doctrine

10.1 - Généralités

Les doctrines des différents belligérants entraînent des modifications aux règles de bases.

10.2 - Alliés

Distance de commandement EM-QG : **15 hex.**

Distance de commandement QG-unité ou unité non divisionnaire : **4 hex.**

10.3 - Allemands

Distance de commandement EM-QG: **10 hex.**

Distance de commandement QG-unité ou unité non divisionnaire : **4 hex.**

10.4 - Unités non commandées

Les unités ou QG non commandés doivent tester leur qualité pour pouvoir être activées. Si le test est réussi l'unité est activée normalement, s'il rate la phase d'opération en cours se termine et l'on passe a la phase d'activation du joueur adverse.

11 - Ravitaillement

Le bon ravitaillement des unités sur la carte dépend de deux facteurs :

– généraux (météo, interdiction) ;

– particuliers à chaque unité (ligne de ravitaillement, LdR).

11.1 - Facteurs généraux

L'interdiction alliée et les conditions météo influencent le bon ravitaillement des unités sur la carte.

Lors de la phase A de chaque tour (sauf tour 1, c.f. 18.1), chaque joueur détermine à l'aide des tables de ravitaillement (11.3.2) combien de marqueurs « isolé » il reçoit.

Lors de la phase B, ces marqueurs « isolé » sont disposés sur les QG de divisions et éventuellement les groupes d'artillerie alliés (US Arty Group 142, 187, 188, 190, 406 ; 4th AGRA, 9th AGRA) au libre choix de chaque joueur pour son camp (ces unités peuvent être de unités incapables de tracer une LdR, voir plus bas).

***Note** : les groupes d'artillerie alliés représentent une centaine de pièce chacun et sont donc difficiles à ravitailler.*

11.2 - Ligne de ravitaillement

Lors de la Phase B et après la détermination des facteurs généraux de ravitaillement, les lignes de ravitaillement sont vérifiées.

Pour être ravitaillée, toute unité QG doit tracer une ligne de ravitaillement (LdR) vers un EM lui même ravitaillé. Pour les unités appartenant à une division avec un QG, la ligne de ravitaillement doit obligatoirement passer par le QG.

Une LdR peut traverser tout type de terrain mais ne peut pas passer à travers un hex. occupé par une unité ennemie ou à travers une ZdC ennemie, sauf si cet hex. est contrôlé par une unité amie, ou un hex. impassable comme une rivière sans pont.

Il n'y a pas de limite à la longueur de la LdR.

– Pour être ravitaillé un EM de corps d'armée doit être capable de tracer une LdR vers une route se trouvant à une distance de **1 hex. au plus** et connectée elle même à un bord ou hex. ami de la carte sans limite de distance.

– **bords amis allemand** : les bords ouest sud et est, ainsi que les hex du port de Cherbourg.

– **hex. amis alliés** : les hex. de plages, les ports capturés.

Le bord/hex ami de la carte doit être hors contrôle ennemi ou hors ZdC ennemi.

11.3 - Conséquences

11.3.1 - Isolé

Dans le cas où l'unité, le QG ou l'EM ne peut pas tracer une LdR au début du tour, ils reçoivent un marqueur isolé. Les conséquences sont les suivantes :

– une unité blindée ou mécanisée ou un EM ne disposent plus que de **2 PA** ;

– toutes les unités combattent en attaque normalement mais ne peuvent pas déclencher d'attaque préparée ;

– les unités défendent normalement.

– Un QG isolé n'est pas retourné sur sa face à plein potentiel durant la phase de ravitaillement. Les unités subordonnées à un QG « isolé » seront considérées « isolées ».

11.3.2 – Non ravitaillé

Une unité, un QG ou un EM « isolés » qui ne peuvent pas tracer de LdR en début de tour reçoit un marqueur « Non ravitaillé », les conséquences sont les suivantes :

– Une unité blindée, mécanisée, d'infanterie ou un EM ne disposent plus que d'1 PA.

– Toutes les unités combattent en attaque avec la moitié de leurs points de combat et ne peuvent pas déclencher d'attaque préparée.

– Les unités défendent avec la moitié de leur valeur de combat.

– Un QG non ravitaillé n'est pas retourné sur sa face à plein potentiel durant la phase de ravitaillement. Les unités subordonnées à un QG « non ravitaillé » seront considérées « non ravitaillées ».

12 - Incertitude

Afin de limiter la connaissance de l'emplacement et de la valeur des unités ennemies les règles suivantes sont utilisées.

12.1 - Inspection d'un empilement

Il n'est possible d'examiner les unités d'un empilement que dans les conditions suivantes :

– l'empilement est engagé dans un combat par des unités amies (au moment de la déclaration du type d'attaque) ;

– si une unité amie exerce une ZdC sur l'empilement ennemi.

12.2 - Organisation d'un empilement

Le joueur peut organiser ses empilements de la façon dont il le désire, en mettant par exemple l'unité la plus faible au dessus afin de cacher les unités plus puissantes.

***Note** : les joueurs peuvent décider d'un commun accord d'utiliser les marqueurs du jeu (Non ravitaillée, Activée, Désorganisation, etc.) afin de cacher l'unité du dessus d'une pile.*

13 - Travaux de défense

13.1 - Généralités

Toute unité peut adopter une attitude défensive et s'installer en position défensive préparée (**PDP**) à n'importe quel moment de son activation. Pour ce faire, elle doit dépenser 1 PA et ne doit pas être en ZdC ennemie.

Une PDP ne peut pas se transmettre d'une unité à une autre. Si un empilement d'unités désire se placer en PDP, chacune des unités de l'empilement doit dépenser le nombre de PA requis. Si dans un hex, des unités sont en PDP et d'autres non, le bonus du PDP ne joue pas dans les combats. Passer d'une PDP à une attitude normale (c'est à dire pouvoir bouger à nouveau lors d'une nouvelle activation) est gratuit.

13.2 - Effets

Les effets d'une PDP sont les suivants :

– l'unité ou la pile bénéficie d'un modificateur pour les combats (voir TRC) ;

– une unité en PDP n'est pas obligée d'engager le combat contre des unités ennemies exerçant une ZdC sur elle.

13.3 - StP & Wn (Stützpunkt & Widerstandnest)

Ces pions allemands représentent des « points d'appui » et des « nids de résistances » fortifiés, répartis le long du mur de l'atlantique. Ils sont dotés d'une valeur de combat variable, allant de 1 à 6 et sont **immobiles**. Leur qualité est égale à 3. Ils n'ont pas de valeur d'empilement mais sont considérés comme ayant tous un pas de perte. Ils exercent une ZdC et ne peuvent pas attaquer (valeur de défense uniquement). Lors

d'une attaque de Stp ou Wn, les effets du terrain sont ignorés, sauf différence d'altitude, ou présence d'une crête ou d'un thalweg sur le bord de l'hex. Les Wn et Stp apportent leur bonus à une éventuelle pile amie présente dans l'hex.

Un seul StP ou Wn peut être disposé par hex. lors du placement libre (voir scénarios), ils peuvent être placés sur tout hex. non fortifié, à trois hex. maximum d'un hex. de mer (hex. de mer exclu).

13.4 – Forts et ligne fortifiée

Contrairement aux Stp et Wn, les lignes fortifiées et forts ne possèdent pas de valeur de combat intrinsèque. Elles apportent des bonus en défense aux unités allemandes (et allemandes uniquement) s'y trouvant (c.f. tableau des terrains, 0.2)

14 - Ponts et franchissement

14.1 - Généralités

Le coût de passage d'un pont est indiqué sur la Table des effets du terrain. Les rivières en aval de Caen (hex. Ca1114, Ca 1215, Ca 1315) sont considérées comme impassable.

***Note** : le franchissement est plus élevé pour les Allemands, ce qui représente le plus grand usage de ponts artificiel côté allié. Les blindés allemands étaient d'autre part beaucoup plus lourds que leurs équivalents alliés et les franchissements de ponts posaient souvent des problèmes.*

14.2 – Destruction/Construction

Un QG ou EM peut tenter de détruire un pont lors de sa phase d'activation en dépensant **1 PA**.Chaque EM ou QG peut détruire autant de pont qu'il y a dans son rayon de commandement. L'EM, QG ou une unité d'infanterie commandée (de la même division ou du même corps d'armée) doit être adjacente au pont. Le pont est détruit si le test de qualité de l'unité est réussit. Un ajustement de -1 au dé est apporté pour tout hex adjacent occupé par l'ennemi.

Tout EM allié peut tenter de construire un pont détruit. Il doit dépenser pour cela **3 PA**, avoir une unité commandée adjacente au bord d'hex au pont détruit. Le pont ne doit pas être adjacent à une unité ennemie. L'unité passe un test de qualité, en cas de succès, le marqueur pont détruit est enlevé.

15 - Aviation

15.1 - Généralités

Le joueur allié possède un certain nombre de mission aérienne, en fonction de la météo. Les marqueurs missions aériennes sont utilisables en bombardement (c.f. 8.1.2) et interdiction (15.2).

Le nombre de missions aériennes disponibles chaque tour est déterminé en jetant **1d6** et en consultant le tableau correspondant. Table (15.2). On distingue deux types de marqueurs : les chasseurs et les bombardiers légers/moyens (voir pion).

15.2 - Interdiction

Lors de la première phase de chaque tour, (2.1) le joueur allié décide combien de marqueurs aviation il affecte à l'interdiction. Il existe deux types d'interdiction, l'interdiction de ravitaillement et l'interdiction de mouvement. Les marqueurs d'interdiction de mouvement sont disposés directement sur la carte, les marqueurs d'interdiction de ravitaillement sont disposés sur l'aide de jeu dans la case correspondante.

15.3.1- Interdiction de ravitaillement

Le nombre de point d'interdiction est totalisé et un jet de dé est effectué. Le résultat sur la table de ravitaillement (table 11.3.2) donne le nombre de marqueurs « Isolé » que le joueur allemand devra disposer sur la carte lors de la phase de ravitaillement.

15.3.2 - Interdiction de mouvement

Le joueur allie place sur la carte les marqueurs de mission aérienne sur les hex qu'il souhaite interdire. Pas plus de 8 marqueurs ne peuvent être attribué à l'interdiction de mouvement.

Effet : dans un rayon de deux hex. (hex. du marqueur non compté), le coût des routes est multiplié

par deux et les ponts sont annulés. Les ponts adjacents à des hex. de ville et de forêt ne sont pas affectés.

Bombardement d'interdiction

Lorsqu'une unité/pile allemande fait mouvement dans le rayon d'interdiction du marqueur de mission aérienne, celui-ci peut effectuer un bombardement d'interdiction. Le joueur allié déclare le bombardement dès l'entrée de l'unité/pile dans l'hex. pris comme cible, et le marqueur est alors positionné sur l'unité/pile. Le bombardement est effectué avec un bonus de **– 1** au dé pour l'allié (c.f. table 8.1). Le marqueur « mission aérienne » est enlevé à l'issue de l'attaque et retourne dans le pool. Le marqueur ne peut plus effectuer d'interdiction ce tour-ci.

16 - Evenements

Chaque camp dispose de pions Evènements historiques qu'il peut jouer au cours du jeu.

16.1 - Quand et Comment les jouer

Une fois joué, chaque évènement peut être soit remis en jeu, dans le pool, soit éliminé définitivement du jeu, suivant le cas.

Les pions évènements introduisent des références historiques à la campagne de Normandie. Les deux adversaires décideront d'un commun accord quels marqueurs seront mis en jeux.

16.2 - Liste des Evènements allemands (3)

– As blindé Lt Wittmann

Le marqueur peut être joué à n'importe quel moment, en défense, attaque ou contre-attaque. Lorsque le marqueur est joué, tout combat contre des blindés effectué par la 101SS Sch Pz Abt reçoit un bonus de **+ 1 col**. Lors de la résolution du combat, pour tout jet de dé égal à **1 ou 2** (résultat du dé non modifié), le Lieutenant Whittmann est tué et le marqueur retiré. Dans le cas contraire, il pourra être utilisé dès le tour suivant.

– Infiltration

Lors d'un mouvement d'une unité allemande, toute unité d'infanterie allemande autre que parachutiste peut utiliser le mouvement d'infiltration (6.4). Sur un résultat de **1 ou 2**, le marqueur est retiré, sinon, il peut être utilisé dès la phase de mouvement suivante pour toute unité allemande.

– Esquive.

Le joueur allemand peut, avant de subir une attaque préparée alliée, effectuer un retrait défensif afin d'éviter un bombardement allié (et uniquement un bombardement, ce bonus ne s'applique pas pour l'appui feu). Pour simuler cette action, le joueur allemand effectue un test de qualité de chaque unité concernée dans la pile. Si le test réussit, le bombardement reçoit un **+ 1** au dé. Le marqueur est éliminé sur un jet de **4,5 ou 6** lors de la résolution du tir.

16.3 - Liste des Evènements alliés (5)

– Tapis de bombes

Un EM (et un seul à la fois) allié peut, à chaque phase A, faire la requête d'un tapis de bombe. Les deux marqueurs « tapis de bombes » sont disposés sur la case « **J – 1**» de l'aide de jeu de l'EM correspondant. Le joueur allié note secrètement les coordonnées des deux hex. cibles. Les marqueurs deviennent disponible au tour suivant, si la météo du tour est « clair ». Le bombardement est réalisée comme un bombardement classique, mais ne peut intervenir qu'avant une attaque préparée. Si aucune attaque préparée ne peut être effectuée, le « tapis de bombes » est perdu.

Malheureusement, les tapis de bombes avaient des effets collatéraux. Une pile adjacente l'hex cible est bombardée avec un potentiel de 8, quelle que soit sa nationalité. La localisation de la pile est faite à l'aide de la table de dérive de saut aéroporté imprimée sur la carte « Cherbourg ».

– Ravitaillement par air

Toute unité alliée « Isolée » ou « Non ravitaillée »

peut être ravitaillés par air dès que le temps est clair. Le marqueur correspondant est posé sur une pile durant la Phase de ravitaillement de la séquence de jeu. La pile en question devient ravitaillée, ainsi que toutes les unités qui ont une LdR de 2 hex. (voir 11.1) vers cette pile. Ce marqueur disparaît sur un **6** au dé (DCA Allemande), sinon il peut être rejoué le tour suivant si la météo est propice.

– Tank Dozer

Le bocage normand était un obstacle difficile à franchir par les blindés. Cantonnés dans les chemins, ceux-ci étaient beaucoup plus vulnérables. Les américains ont expérimentés plusieurs techniques dont celle du tank dozer qui arrivait à se frayer un chemin à travers le bocage.

L'utilisation du marqueur supprime l'effet du bocage dans l'hex. défenseur lors d'une attaque. Le marqueur est enlevé sur un jet de dé **égal ou inférieur à 3** lors de la résolution du combat.

– Le Piper Bill Millin

Cet évènement est un clin d'œil à la cornemuse du Piper Millin de Lord Lovat à Pegasus Bridge. Il donne un bonus en qualité de **+ un point** à toutes les unités aéroportées anglaises d'une pile, uniquement en défense. Il ne peut être joué qu'en phase de combat allemande. Le marqueur ne peut être joué qu'une fois.

– Funnies de la 79th Armored

Les troupes britanniques bénéficiaient de l'appui de blindés spéciaux pour le débarquement et les missions spéciales telles que le franchissement d'obstacle, l'attaque de blockhaus ou le déminage. Le joueur britannique peut donc lors de la phase d'assaut du 6 juin ou lors d'une attaque de ville ou de fort, jouer le marqueur « Funnies ». Son effet est de décaler la résolution du combat d'une colonne sur la droite. Le marqueur peut être joué un nombre illimité de fois par phase de combat. Après le 6 juin, et en cas de jet de dé égal à **5 ou 6** lors de la résolution du combat, le marqueur est éliminé.

– Coup de main du Major Howard

Le marqueur « Coup de main » simule l'attaque sur le pont de Bénouville (actuel Pégasus Bridge). Il doit être mis sur la carte en phase aéroportée du 6 juin sur la LZ X/Y. Le joueur allié jette 1d6. Si le résultat est 6, la mission échoue, le pont est détruit et le marqueur est retourné, côté pont détruit apparent. Le pont de Bénouville est alors inutilisable. En cas de réussite, le marqueur reste sur place (il n'a pas de potentiel de mouvement). Il est supprimé dès qu'une unité amie passe sur l'hex. Sa valeur de combat est de 1 point, sa qualité de 5.

17 - Renforts

Les renforts sont listés de façon à indiquer leur tour et leurs hex. d'entrée (indiqués sur la carte par un symbole et une lettre ou par le nom de la plage de débarquement). Au tour d'entrée, les renforts sont considérés comme pénétrant sur la carte avec une action de mouvement (dépense de 1 PA) et dépensent le nombre de PM requis par leur hex. d'entrée, **+ 1 PM** par unité déjà rentrée durant cette séquence d'activation par cet hex. Les renforts sont automatiquement commandés et ravitaillés lors de leur tour d'arrivée. Ils peuvent rentrer en jeu lorsque leur formation est activée. Les renforts allies débarquent par les plages indiquées. Le débarquement est considéré comme un mouvement en soi et coûte **1 PA**.

Chaque hex. de plage ou port peut débarquer jusqu'à 6 pas de perte par tour. En cas d'impossibilité pour l'allié de débarquer l'intégralité des renforts disponibles pour un tour, les unités en surplus peuvent débarquer le tour suivant sur tout hex. de plage de même nationalité.

Les renforts allemands entrent sur la carte suivant l'hex. désigné. Si celui-ci est occupé par une unité alliée, le joueur allemand sélectionne un autre hex. d'entrée de son choix, en choisissant l'hex d'entrée libre le plus proche (compté en nombre d'hex.).

18 - Scénarios

Overlord 6 juin 44 peut être joué en deux scénarios et une campagne.

18.1 – Premier tour de jeu, 6 juin 44

Le premier tour de jeu est particulier, puisqu'il s'agit du débarquement.

A. Météo et affectation des moyen aériens et navals

Le temps est clair et l'initiative allié. Les LdC ne sont pas vérifiées, toutes les unités allemandes ou alliées sont considérées commandées pour ce tour.

Le reste de la phase A est normal.

B. Phase d'opérations aéroportées

Les unités aéroportées alliées sont activées , par corps d'armée.

Les différentes unités aéroportées sont larguées sur les DZ correspondantes, indiquées dans chaque scénario. Chaque unité dépense **1 PA** pour le saut ou l'atterrissage par planeur.

Les dérives de saut sont résolues pour chaque unité suivant la Table de saut (18.1) et la Table de dérive de saut imprimée sur la carte Cherbourg.

Si l'hex est occupé par une unité ennemie, un assaut aéroporté doit avoir lieu (coûte 1 PA supplémentaire).

Le joueur allemand ne participe pas à cette phase d'opération.

C. Phase d'opérations navales

– C.1 - vague d'assaut

Les vagues d'assaut sont disposées sur les cases correspondantes au placement initial.

Les corps d'Armée alliés sont à nouveau activés un à un et les débarquements sont effectués plage par plage (mouvement de la case où figure le nom de chaque plage, vers l'hex de plage lui-même). Chaque pile de la vague d'assaut doit faire un assaut amphibie contre la plage en vis-à-vis (coûte 2 PA). Les rangers et commandos peuvent le cas échéant choisir de débarquer sur une plage adjacente à celle désignée dans le placement initial.

Les chars DD étaient peu fiables et nombreux furent coulés à cause de la houle. Chaque unité de char DD doit effectuer un test avant de débarquer quelle que soit la phase (valable en C2 également), (c.f. table 18.1, table de calamité des chars DD).

Le joueur allié qui débarque (attaque l'hex de plage) ne peut pas reculer et ses unités doivent prendre obligatoirement les pas de pertes. En cas de succès, l'attaquant peut avancer dans l'hex. Il n'y a pas de percée possible. En cas d'échec du débarquement, la pile reste dans la case en mer correspondante.

C.2 - Vague d'exploitation

Lorsque tous les EM ont activé leur vague d'assauts, la phase d'exploitation peut être lancée.

Les unités de la vague « Follow-up » (exploitation) (c.f. 18.1, placement initial) sont disposées sur les cases correspondantes et sont débarquées. Les EM alliés sont activés à nouveau un à un. Dans le cas où l'hex de plage a été nettoyé lors de l'assaut initial, le débarquement coûte 1 PA à chaque unité de la vague d'exploitation.

Si les unités de la phase d'assaut n'ont pas pu dégager la plage, les unités des deux vagues sont combinées dans la même pile, mais seules les unités de la vague d'exploitations peuvent attaquer, toujours en respectant le maximum d'empilement de 4 pas de pertes maximum en attaque et en dépensant 2PA. La pile d'attaque ne peut comporter que 6 points de perte maximum, l'excédent éventuel doit débarquer le tour suivant.

Dès que le défenseur est éliminé, jusqu'à 6 pas de perte peuvent être débarqués. En cas de résultat défavorable (le défenseur n'est pas éliminé), 3 pas de pertes peuvent être sauvés et rembarqués pour être débarqués le tour suivant, sur une plage de même nationalité. Le reste est éliminé. La case de plage est définitivement perdue et aucun assaut ultérieur ne pourra être tenté.

D. Phase d'opération allemande

Le joueur allemand active ses EM et fait rentrer ses renforts comme pour un tour normal. ❑

Les scénarios sont donnés en page 33. Les tableaux sont donnés en page 36 au dos de la carte « Cherbourg », et en page 50. Les marqueurs sont en page 48.

SEMPER VICTOR

Rome n'est plus dans Rome

JEU STRATÉGIQUE couvrant soixante et onze années du Bas-Empire romain, *Semper Victor* réussit le tour de force d'être à la fois étonnement jouable et historiquement précis. C'est aussi une des rares simulations à couvrir cette période, au cours de laquelle Rome, encore victorieuse mais déjà en partie barbare, brille de ses derniers feux.

Jean-Philippe GURY

Semper Victor fait suite à l'excellent *Imperator* (*VaeVictis* n° 42), lui aussi conçu par Frédéric Bey. Les joueurs reprennent en main les destinées de l'Empire une fois qu'un calme, tout relatif, a été rétabli par Dioclétien et ses collègues. *Semper Victor* réutilise donc l'essentiel des règles de son illustre prédécesseur tout en y apportant des modifications propres à simuler les réalités politiques et militaires au IVe siècle. Les guerres civiles endémiques qui vont miner le Bas-Empire sont ici plus déterminantes que les invasions barbares et amènent les deux joueurs à s'affronter essentiellement avec des unités romaines.

EMPEREURS, GÉNÉRAUX ET LÉGIONS

Chaque joueur dispose d'un certain nombre de chefs, en fonction des scénarios, dont au moins un Augustus ou un Usurpateur.

Alors quel choix faire lorsque l'on forme ses armées et quel rôle donner à ses différents chefs ? Même les généraux les plus médiocres (comme les Dux) sont précieux, puisque sans eux les troupes sont quasiment clouées sur place et n'ont alors plus qu'un rôle défensif. Les Augustus, Caesar et Usurpateurs, seuls à pouvoir sortir les Pseudo-Comitatenses de leur diocèse, devraient toujours être empilés avec une armée puissante qu'ils mèneront en personne. Pour un chef d'une capacité de commandement de 6, il faut au moins deux unités de Pseudo-Comitatenses pour la force numérique et trois ou quatre unités de Comitatenses (moitié infanterie, moitié cavalerie) pour relever la qualité moyenne de l'armée – une moyenne située entre 2,5 et 3 doit être un minimum, ne serait-ce que pour surclasser les barbares qui ont presque tous une qualité de 2 – et pour éponger les pertes. Cette armée « impériale » sera déployée contre les menaces extérieures sérieuses et les compétiteurs à la pourpre. Elle sera éventuellement renforcée par une ou des armées commandées par un simple général et composées uniquement de Comitatenses.

Ces petites armées (généralement un chef et deux ou trois unités totalisant 8 à 12 points de force), très mobiles, seront par ailleurs utilisées pour écraser les soulèvements de peuples mineurs ou pour prendre le contrôle de diocèses peu défendus (comme l'Africa ou l'Hispaniae). Elles emprunteront en priorité les flottes, puisque la capacité de transport de ces dernières est limitée à deux unités. Malgré son excellente qualité (entre 3 et 4), une petite armée de Comitatenses ne devrait jamais engager seule un adversaire bénéficiant d'une écrasante supériorité numérique (par exemple en poursuivant les Alamanni au-delà du Rhin) ; c'est souvent le meilleur moyen de perdre un chef inutilement. Les simples généraux et les Dux auront aussi pour fonction d'apporter des Comitatenses frais à l'armée « impériale », surtout si celle-ci est loin de ses bases (les unités de Comitatenses éliminées étant reformées dans leur capitale d'origine lors de la phase d'ajustement).

Pour finir on veillera à ne pas mêler les Ripenses à d'autres unités, sous peine de se retrouver avec une armée de qualité bien inférieure à celle de l'adversaire et de subir des décalages de colonnes défavorables. Le rôle des Ripenses est d'occuper certaines zones stratégiques (par exemple Italia 2, pour bloquer le passage entre Galliae et Pannoniae et protéger Mediolanum) et de retarder l'ennemi le temps d'une bataille généralement perdue d'avance.

Par ailleurs, sur la carte, il convient de constituer des piles clairement individualisées sous chaque chef présent dans une zone et cela pour plusieurs raisons : les chefs ont une capacité de commandement limitée qu'il faut respecter ; certains ont des capacités spéciales ; et en cas de retraite avant combat, il ne faut pas oublier qu'ils doivent personnellement réussir leur jet de dé.

AN 309 : CAMPAGNE MALHEUREUSE CONTRE LES GERMAINS

Primus en lettres droites, *Secondus en italique*

Note : les chiffres indiquent les étapes de mouvement. ➔ indique les mouvements. Les pions qui ne sont plus cités après une étape ont été éliminés.

1. Constantin [Armaturae Seniores, Scutari 3, Conuti, Brachiati, PC Galliae] en Galliae 2 ➔ zone Alamanii Constantin [Armaturae Seniores, Scutari 3, Conuti, Brachiati, PC Galliae].

1. Alamanii x 2 + 2 affaiblis ➔ zone Burgondi

PRIORITÉS STRATÉGIQUES

L'Empire est divisé en douze diocèses, eux-mêmes découpés en provinces (de trois à dix). Ce sont les diocèses qui constituent le fondement même du jeu car leur contrôle et donc le contrôle des forces qu'ils contiennent est indispensable à la victoire, que ce soit pour les scénarios courts ou pour les campagnes.

La défense de ses propres diocèses est vitale et la conquête des autres un objectif impératif. Les plus importants sont bien sûr Italia, Galliae, Pontica (ou Thracia si Constantinople est construite) et Oriens : ils contiennent une capitale impériale et quatre à six unités de Comitatenses y demeurent en garnison. Il faut en contrôler au moins deux sur quatre pour conserver une chance de victoire. Cependant Galliae et Oriens sont les points faibles de l'Empire. Si Galliae peut compter sur les divisions des barbares d'Outre-Rhin et la présence proche des unités de Viennensis et d'Italia pour alléger ses difficultés, l'Oriens peut être très vite balayé par les Persae. Il s'agit d'un peuple puissant, surtout si Sapor II est au pouvoir, que les unités d'Oriens ne pourront contenir seules. Si le joueur en charge de

ce diocèse ne veut pas voir les armées perses hiverner régulièrement à Antioche ou même à Nicomédie, il faudra qu'il consacre l'essentiel de ses efforts et de ses ressources à les pacifier, quitte à négliger pour un tour les autres conflits qui l'occupent. L'Oriens peut être un cadeau empoisonné. Les provinces danubiennes de Pannoniae et Moesiae ont suffisamment de Limitanei pour contenir les barbares mais c'est là que risque de se dérouler une bonne partie des batailles entre Romains. Ces deux diocèses servent en effet de tampon entre les moitiés orientale et occidentale de l'Empire. Britanniae peut apporter à l'armée des Gaules une unité de Pseudo-Comitatenses supplémentaire, mais il faut être conscient qu'alors les Ripenses ne pourront pas arrêter une éventuelle invasion des Pictes. Enfin les diocèses d'Hispaniae, d'Africa et d'Asia ne devraient pas voir beaucoup d'action et leur prise, si elle ne présente pas de difficulté, ne sera que rarement une urgence.

Mener campagne

Le but du jeu est avant tout de devenir le maître absolu de l'Empire. Il s'agit donc, si l'on est déjà Primus Augustus, d'éliminer ses rivaux ; et si l'on est le joueur SECONDUS, de prendre la place du PRIMUS. Pour cela plusieurs moyens sont à disposition.

Tout d'abord la guerre impériale. Il faut alors attaquer directement les troupes romaines de son adversaire et lui enlever ses diocèses et ses capitales.

Ensuite on peut utiliser les usurpations. Celles-ci sont délicates à gérer. En effet, elles permettent de créer un nouveau front contre son adversaire. Mais, dans le cas du SECONDUS, si l'usurpation est un succès, c'est l'Usurpateur et non l'éventuel Secondus Augustus qui devient Primus Augustus. Or les Usurpateurs sont souvent des seconds couteaux dont la médiocre valeur stratégique peut se révéler un désavantage par la suite. Sans compter que l'on se retrouve alors avec un Augustus politiquement capable et potentiellement dangereux.

Exemple : en 307 Constantin est Secondus Augustus, le joueur SECONDUS, avec un stratagème, tente et réussit à valider l'usurpation de Maximin Daïa, alors Caesar du PRIMUS. En 308 Maximin Daïa bat Galère et devient Primus Augustus à sa place. Constantin devient alors Augustus de Maximin Daïa et un candidat évident à l'usurpation si l'autre joueur pioche le stratagème adéquat.

Il est donc parfois utile de sacrifier son usurpateur une fois que sa mission d'affaiblissement a été remplie.

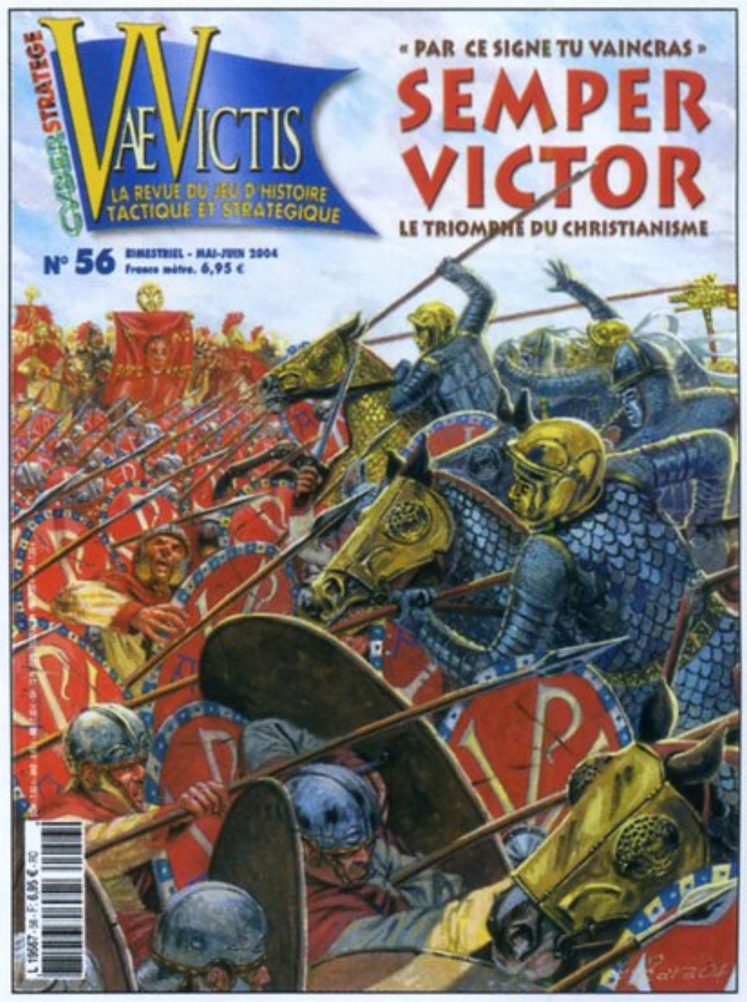
Enfin, examinons les peuples non romains. Là encore, ce sont des forces à manier avec précaution. Pour être efficace, l'attaque des peuples non romains doit être massive. Il faut autant que possible combiner contre un diocèse donné plusieurs peuples (au moins un majeur et un ou deux mineurs, sauf pour les Persae, qui sont suffisamment forts par eux-mêmes). Les Frisii seuls n'ont aucune chance de faire le moindre dégât en Galliae, par contre associés au Franci et aux Burgondi, par exemple, ils constitueront un ennemi redoutable. Il faut donc attendre d'avoir l'occasion de pouvoir lancer de telles offensives en conservant et additionnant les stratagèmes nécessaires et espérant des entrées en guerre par tirage au sort. Par ailleurs si l'on prend le contrôle d'un diocèse victime d'attaques non romaines sans que les peuples concernés aient été pacifiés, dès la phase d'ajustement suivante, ceux qui étaient vos « auxiliaires » se retournent contre vous. Ainsi Constance II n'hésita pas à pousser les Alamanni, à les payer même, pour qu'ils envahissent les Gaules passées dans le camp de l'usurpateur Magnence. Mais après la défaite de Magnence, l'Empereur hérita du problème qu'il avait lui-même créé.

La stratégie la plus efficace pour devenir Primus Augustus d'un empire unifié et en paix consiste à combiner les trois formes d'attaques, l'idéal étant de laisser les Usurpateurs et les peuples non romains faire le gros du travail avant de porter le coup de grâce avec ses troupes impériales. L'aide de la providence divine, concrétisée par des stratagèmes judicieusement utilisés, peut aussi infléchir le sort des armes.

La guerre des sept empereurs

Ce scénario présente l'avantage de mettre en application toutes les règles du jeu tout en restant équilibré, puisque chaque joueur doit faire face à son lot d'usurpations et de guerres civiles. De plus chaque tour, du moins au début, comprend huit séquences mouvement combat (SMC), ce qui laisse le temps d'agir. La première année de la partie en est d'autant plus vitale et tout peut s'y jouer.

- **An 308** : le PRIMUS prend l'initiative. Pas de soulèvement. Agitation politique : Constantin et Galère restent tranquilles pour le tour. Maximien en profite pour quitter la Viennensis n°3, position assez exposée, et passe en Viennensis n°1 avec les Celtae et les Petulantes avant de traverser en Britanniae n°2 et d'y défaire les Pseudo-Comitatenses locaux. La contre-offensive est un échec et Maximien occupe Eburacum à la fin du tour. Le SECONDUS envoie le Dux Treveri en Galliae n°3 pour prévenir un retour du vieux Tétrarque. Maxence patiente à Mediolanum alors que Sévère envahit Moesiae mais sans réussir à prendre les deux villes. À l'Est Maximin Daïa entre en Pontica et débute une série de batailles non concluante contre les troupes de Nicomedia commandées par Galère. Bilan : Le SECONDUS perd Britanniae.
- **An 309** : les Alamanni entrent en guerre et les Burgondi et Frisii se soulèvent. Constantin traverse le Rhin avec toute son armée, fait reculer les Alamanni en territoire burgonde mais est lui-même défait par les force combinées des Alamanni et Burgondi et un jet de dé heureux. L'armée de Constantin est alors attaquée en Galliae 2 et battue à nouveau. Maxence envoie le Dux Mediolanum occuper Sirmium avec deux unités de Comitatenses et s'avance lui-même en Galliae 6. Constantin attaque à nouveau les Germains rassemblés en Galliae 2, doit battre en retraite et voit son armée presque entièrement détruite en Galliae 3. Maxence occupe Treveri et laisse ce qui reste des Alamanni et des Frisii liquider Constantin tout en étant éliminés eux-mêmes. Les campagnes de Sévère en Moesiae et de Maximin Daïa en Pontica piétinent. Bilan : le SECONDUS perd Galliae et Pannoniae, Sévère devient



Secondus Augustus, le PRIMUS n'a plus d'ennemi en Occident.

- **An 310** : Pas de soulèvement. Influence pacifique des dieux. Maximien passe en Galliae avec ses Comitatenses et les Pseudo-Comitatenses de Britanniae, Maxence rentre en Italia. Maximin Daïa occupe Ephesus avant d'en être chassé par Galère. Bilan : statu quo.
- **An 311** : Soulèvement des Saraceni. Maximien entre en Hispaniae et occupe Corduba après

SITUATION À LA FIN DES MOUVEMENTS SUIVANTS

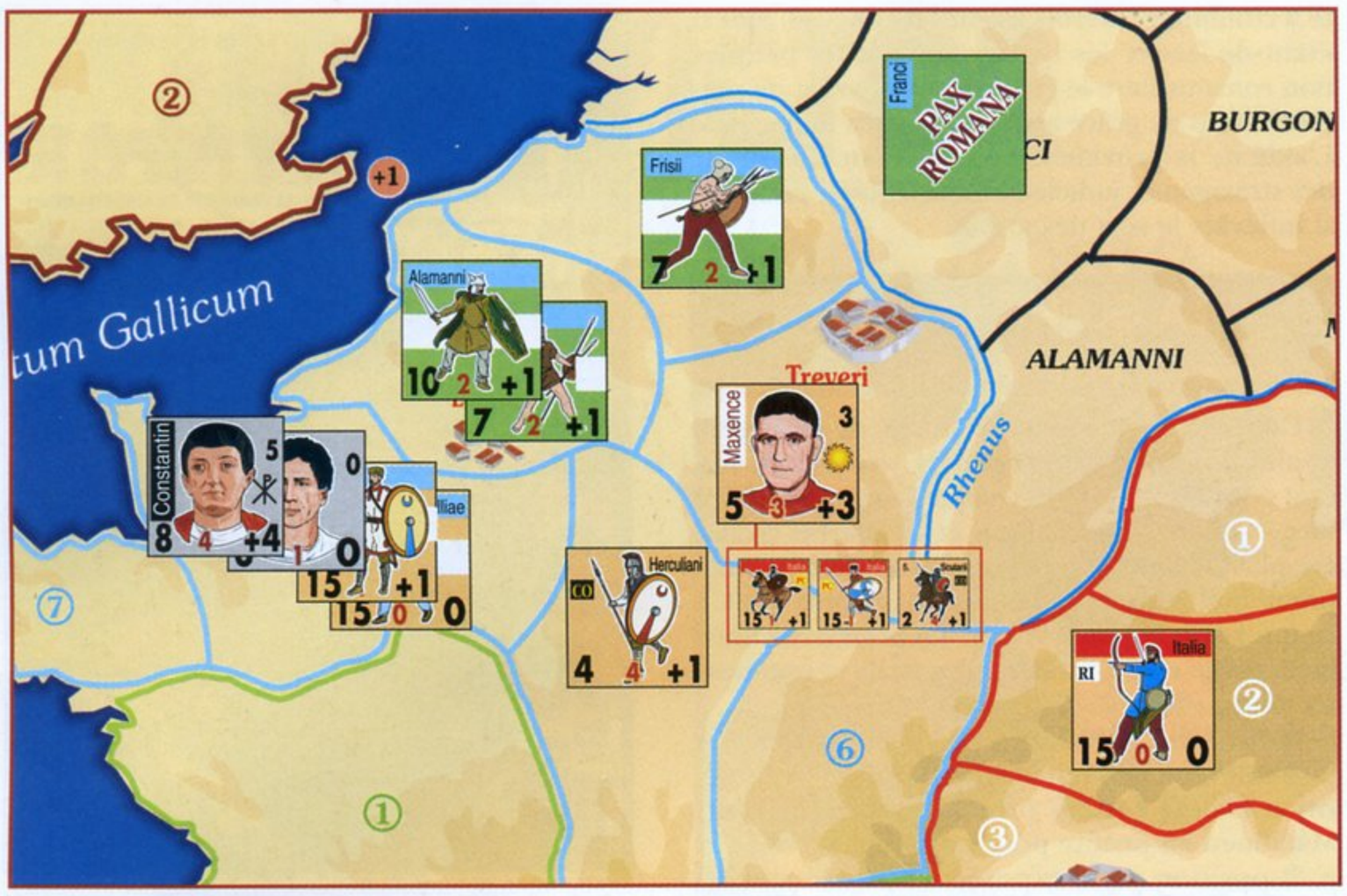
1. Alamanii x 2 + 2 affaiblis & Burgondi x 2 en zone Burgondi ➔ **2.** Alamanii x 2 & Burgondi x 2 en zone Alamani ➔ **3.** Alamanii x 2 & Burgondi x 2 (affaiblis) en Galliae 2.

1. Constantin [Armaturae Seniores (affaiblis), Scutari 3, Conuti, Brachiati, PC Galliae] en zone Alamani ➔ *2. Constantin [Scutari 3 (affaiblis), Conuti (affaiblis), Brachiati (affaiblis), PC Galliae (affaiblis)] en Galliae 2* ➔ *3. Constantin [Scutari 3 (affaiblis), Conuti (affaiblis), Brachiati (affaiblis), PC Galliae (affaiblis)] en Galliae 3.*

1. Frisii en zone Frisii ➔ **2.** Frisii (affaiblis) en Galliae 1.

1. RI Galliae en Galliae 1 ➔ *2. RI Galliae (affaiblis) en Galliae 3.*

1. Maxence [Scutari 5, Herculiani, Ioviani, PC Italiae x 2] en Italiae 3 ➔ Maxence [Scutari 5, Herculiani, Ioviani, PC Italiae x 2] en Galliae 6.



SITUATION À LA FIN DE L'ANNÉE 309.

1. *Constantin [Scutari 3 (affaiblis), Conuti (affaiblis), Brachiati (affaiblis), PC Galliae (cavalerie) (affaiblis)] et Dux Treveri & PC Galliae (infanterie) en Galliae 3* ➔ ***2.*** *Constantin [Scutari 3 (affaiblis), Conuti (affaiblis), Brachiati (affaiblis), PC Galliae (affaiblis)] et Dux TreveriPC Galliae en Galliae 2* ➔ ***3.*** *Constantin, Dux Treveri & PC Galliae (affaiblis) en Galliae 3* ➔ ***4.*** *Constantin, Dux Treveri, RI Galliae (affaiblis) PC Galliae (affaiblis) en Galliae 4* ➔ ***élimination complète.***

1. Alamanii x 2 & Burgondi x 2 (affaiblis) en Galliae 2 ➔ **2.** Alamanii x 2 (affaiblis) & Frisii (affaiblis) en Galliae 3 ➔ **4.** Alamanii x 2 (affaiblis) & Frisii (affaiblis) en Galliae 4 ➔ **élimination complète**.

1. Maxence [Scutari 5, Herculiani, Ioviani, PC Italiae x 2] en Galliae 6 ➔ **2.** Maxence [Scutari 5, Herculiani, Ioviani, PC Italiae x 2] en Galliae 5 (où il laisse Herculiani) puis en Galliae 4 (où il laisse Ioviani), à nouveau en Galliae 5 avant de terminer en Galliae 2 avec Scutari 5 et PC Italiae x 2.

une vaine résistance des Ripenses. Galère passe en Europe et Sévère, encerclé à Thessalonica par les Limitanei de Moesiae et les Comitatenses du Dux Mediolanum, tombe sous les coups du Primus Augustus. Maximin Daïa devient Secondus Augustus et occupe Nicomedia seulement défendue par les Pseudo-Comitatenses de Pontica. Les Saraceni sont pacifiés par les Ripenses en Oriens 9. Bilan : Le SECONDUS perd Hispaniae et gagne Pontica.

● **An 312** : Pas de soulèvement. Maximien franchit les Colonnes d'Hercule, Alexander va à sa rencontre avec toutes ses forces et est battu en Africa 2 puis à nouveau à Carthago. Galère accompagné des Dux de Sirmium et de Nicomedia repasse en Asie, chasse Maximin Daïa de Pontica 1 et le repousse jusqu'en Oriens 7, d'où il rentre à Antiochia. L'armée de Galère, stationnée en Pontica 4, reste affaiblie et exposée à une offensive de Maximin au tour suivant. Maxence se rend à Misenium. Bilan : Le SECONDUS perd Pontica et Africa.

● **An 313** : Le PRIMUS a de la chance : il obtient l'initiative et les Persae entrent en guerre. Maximien meurt de vieillesse à Carthago. Maxence s'embarque avec les Ioviani et Herculiani et débarque en Africa 4 pour récupérer l'armée de son père. En Oriens Maximin Daïa bat les Persae qui l'attaquaient à Antiochia, mais, affaibli, il doit reculer face aux troupes de Galère. Il se retire avec son armée à Alexandria où il est rejoint par Maxence qui obtient une victoire éclatante grâce au stratagème Sol Invictus. Maxence devient Augustus. L'Empire est réunifié.

● **An 314** : les Persae sont repoussés mais non vaincus. Cependant la victoire du PRIMUS est sans appel.

MODULE D'EXTENSION A *SEMPER VICTOR*

6.3 - Stratagèmes mixtes

Trois nouveau stratagèmes sont ajoutés.

– Persécution (E) : Ce stratagème n'est mis en jeu que jusqu'en 340 (exclus). Il doit être placé sur une ville ou capitale des Diocèses Italia, Africa, Moesiae, Thracia, Asia, Pontica ou Oriens, si le Diocèse est contrôlé par un joueur dont au moins un Augustus ou un Caesar est partisan du culte solaire. Le joueur qui contrôle le Diocèse doit faire venir dans la zone où est placé le stratagème un chef non chrétien (soleil ou rien sur le pion) et une unité de combat pour pouvoir l'enlever automatiquement. Sinon le joueur adverse marque 3 PV lors de chaque phase F. Note de conception : les persécutions n'ont eu lieu que dans les provinces fortement christianisées, le stratagème symbolise le gaspillage de ressources impériales nécessaire pour mener à bien la politique anti-chrétienne de certains empereurs.

– Hérésie (E) : Ce stratagème n'est mis en jeu qu'à partir de la mort de Constantin (tour suivant). Il doit être placé sur une ville ou capitale des Diocèses Italia, Africa, Moesiae, Thracia, Asia, Pontica ou Oriens, si le Diocèse est contrôlé par un joueur dont au moins un Augustus ou un Caesar est chrétien. Le joueur qui contrôle le Diocèse doit faire venir dans la zone où est placé le stratagème un chef chrétien ou non païen (rien sur le pion) et une unité de combat pour pouvoir l'enlever automatiquement. Sinon le joueur adverse marque 3 PV lors de chaque phase F. Note de conception : les hérésies et autres troubles religieux étaient fréquents au IV° siècle (arianisme, donatisme...), il fallait donc souvent employer la force pour rétablir l'Orthodoxie de l'Eglise, surtout après le Concile de Nicée.

– Bagaudes (E) : Ce stratagème doit être placé sur une zone des Diocèses Galliae, Viennesis ou Hispaniae libre d'unités de combat. Le joueur qui contrôle le Diocèse doit faire venir dans la zone où est placé le stratagème un chef et une unité de combat pour pouvoir l'enlever automatiquement. Sinon le joueur adverse marque 3 PV lors de chaque phase F. Note de conception : les Bagaudes étaient des paysans sans terre, des soldats déserteurs et autres révoltés déçus de l'Empire dont les bandes semèrent le désordre dans les Gaules et l'Espagne du III° au V° siècle en attaquant les villas des grands propriétaires terriens.

● **Table d'entrée et de mort des chefs romains**

Deux nouveaux chefs sont proposés : Decentius et Marcellinus. Ils sont désormais utilisables pour tous les scénarios auxquels ils peuvent participer, en fonction de leur date d'entrée en jeu. Pour la Table d'entrée et de mort des chefs, Decentius a exactement les mêmes valeurs que Magnence et Marcellinus que Saloustios

● **Pions**

Trois nouveaux pions stratagèmes et deux nouveaux pions chefs sont fournis dans la planche de pions.

S. 7 : L'Usurpation de Magnence (350 à 353)

Le 18 janvier 350, Magnence, brillant d'officier d'origine britanno-romaine et franque, est proclamé Auguste par ses troupes à Autun, grâce à la complicité du Maître des Offices Marcellinus. L'empereur d'Occident Constant est surpris par l'usurpation et est tué alors qu'il s'enfuyait vers l'Espagne. Son frère Constance II, occupé sur le front perse ne peut intervenir immédiatement. Magnence en profite pour prendre le contrôle de l'Espagne, l'Italie et l'Afrique en quelques semaines. Il donne le titre de César à son frère Decentius et l'envoie défendre les Gaules. Mais en 351, Constance passe à l'offensive pour une campagne contre l'usurpateur qui durera deux ans.

● **Durée**

Le scénario dure 4 tours. Il débute lors de la phase A. du tour de l'année 350 et se termine lors de la phase F. du tour de l'année 353.

● **Initiative**

À déterminer selon la règle normale.

● **Positions de départ et contrôles des Diocèses** (Romains) :

Constantinople est construite (placer le marqueur)

– PRIMUS

Constance (Primus Augustus) en Thracia n°3
Gallus en Pontica n°1
Florentius en Thracia N°3
Barbation en Thracia n°3
Marcellus en Thracia n°3
Ursicinus en Oriens n°6
Lupicinus en Moesia N°2
Sylvanus en Pannoniae n°3

Diocèses contrôlés : Pannoniae, Moesiae, Thracia, Asia, Pontica, Oriens.

– SECONDUS :

Magnence (Usurpateur) en Italia n°3
Decentius (Usurpateur) en Galliae n°2
Marcellinus (Guerre civile) en Italia n°3

Diocèses contrôlée : Britanniae, Galliae, Viennensis, Africa, Hispaniae, Italia.

– Peuples non romains :

Les Persae sont en guerre contre Rome au début du scénario.

● **Règles**

Les règles sont appliquées dans leur totalité.

● **Règles spéciales**

– Stratagèmes : Le joueur PRIMUS reçoit dès le début du scénario le stratagème Bagaudes en plus du stratagème qu'il pioche normalement. Note de conception : l'usurpation de Magnence plongea les provinces d'Occident dans le chaos et les laissa en ruines.

Le joueur SECONDUS reçoit dès le début du scénario le stratagème Hérésie en plus du stratagème qu'il pioche normalement. Note de conception : Constance II était un chrétien extrêmement dévot, mais il avait adhéré à l'hérésie arienne, ce qui entraîna de nombreux troubles religieux dans l'Empire.

– Désignations de co-empereurs : Constance II ne peut désigner qu'un Caesar : son cousin Gallus.

● **Victoire**

S'il n'y a pas de guerre civile en cours à la fin du scénario, le joueur PRIMUS l'emporte, sinon le joueur qui a le plus de PV l'emporte. ❑

Errata et précisions : Voir le Journal de marche http://perso.club-internet.fr/fredbey/Sempervictor.htm

SCENARIO ASL/VV 36

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

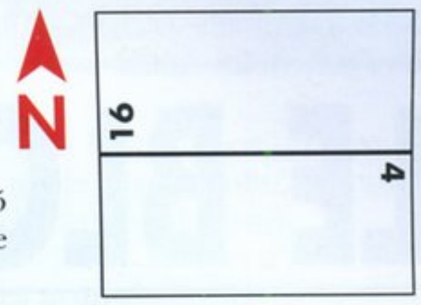
CRACK BABIES

(IWM)

Près du HAUT DU BOSQ, France, le 27 juin 1944

Lancée le 26 juin, l'opération Epsom réussit à entamer, après de durs combats, la première ligne de défense de la 12.SS-Panzer-Division « Hitlerjugend ». Les troupes inexpérimentées du VIII^e^ Corps semblent être en mesure d'accomplir leur mission, percer vers le sud-est pour encercler les unités allemandes défendant Caen. Cependant, sur le terrain, les défenseurs ne lâchent pas prise malgré les pertes subies, et vendent chèrement chaque mètre de terrain. Le 10th Highland Light Infantry, appuyé par des chars Churchill, doit ainsi s'emparer du village de Grainville, sur la deuxième position ennemie. Il se heurte à des panzergrenadier, appuyés par une poignée de PzKpfw IV, défendant les approches du village. Malgré la préparation d'artillerie, les assaillants subissent des tirs nourris de mitrailleuses provenant de positions bien camouflées. Quand les Churchill s'engagent, plusieurs sont touchés par des tirs antichars. Les brancardiers évacuent les blessés et un nouvel assaut est lancé sous le feu des mitrailleuses, des mortiers et des panzer.

Conception du scénario : Philippe Naud



CONDITIONS DE VICTOIRE

Les anglais gagnent dès qu'ils sortent > 20 CVP dont au moins 10 d'infanterie en bon ordre par le bord sud.

BALANCE

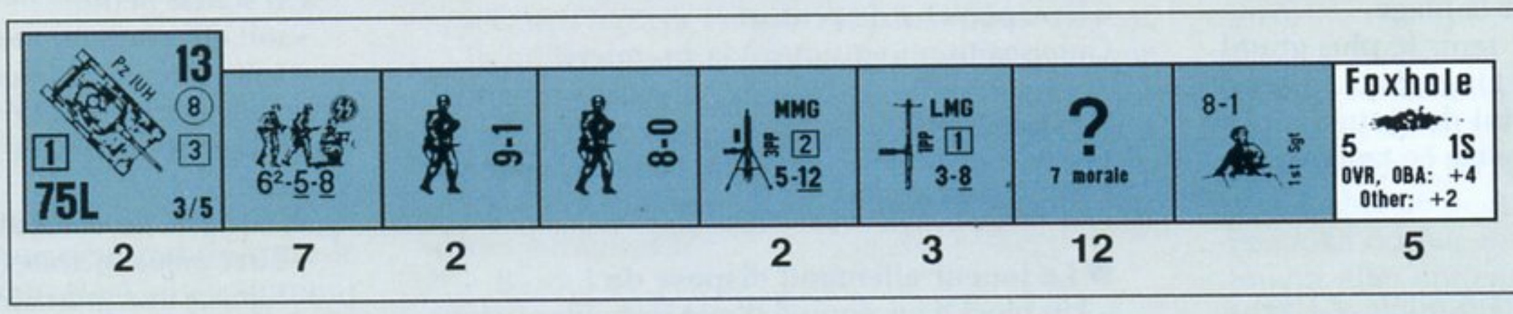
- La SAN allemande est de 6
- Remplacer le 7-0 par un 8-1

ERRATUM

L'erratum du Scénario ASL/VV35 se trouve dans le journal de marche au centre du magazine.

	1	2	3	4	5	6
Les Allemands se placent en premier						
Les Allemands se déplacent en premier						

Eléments renforcés du II./SS-Panzer-Grenadier-Regiment 26 (ELR 5), se placent/entrent comme indiqué : (SAN 4) (voir les RSS 2 et 3)



2 7 2 2 3 12 5

Se placent sur la carte 4

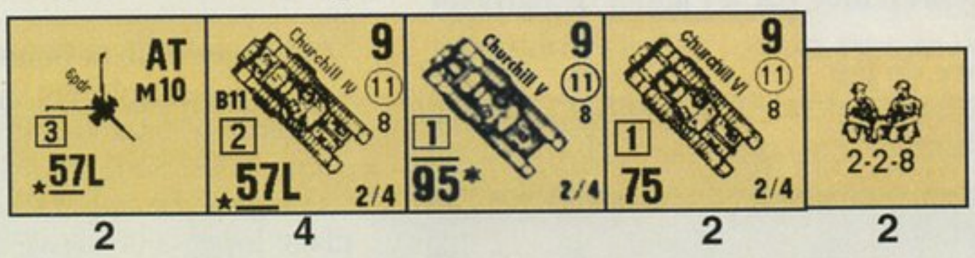
2

Entrent au Tour 1 entre 16A1-A3 compris. (voir la RSS 4)

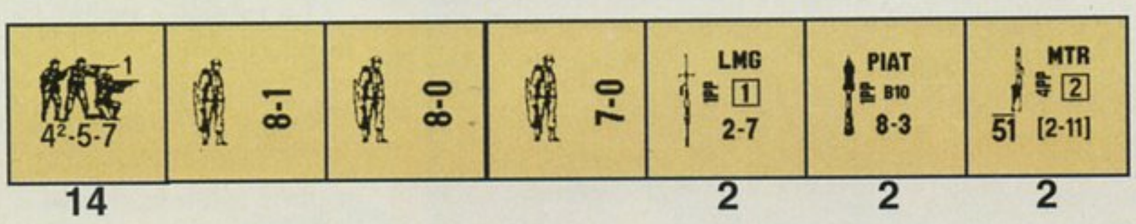
2

Entrent au Tour 4 par le bord sud. (voir la RSS 4)

Fantassins du 10th Highland Light Infantry (ELR 4), et chars du 7th Royal Tank Regiment, se placent sur la carte 16, à l'est de la rangée M comprise et dans les hexagones < 8 : (SAN 2) (RSS 5)



2 4 2 2



14 2 2 2

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Humides (B25.5), sans Vent au début du scénario. Placer les Overlays OG 1 en 4M8 et OG 2 en 4T9-T10.
2. Les Chars allemands et deux Squads SS (et tout SMC/MG empilé(s) avec) peuvent se placer Cachés (A12.3).
3. Le joueur allemand dispose d'un OBA de 80 + (HE) dirigé par un Observateur Hors-carte (C1.63) secrètement placé au Niveau 3 sur le bord sud. Le module dispose d'un Accès Initial Automatique à la Batterie (C1.21) - retirer un Pion noir.
4. Les Chars allemands entrant aux Tours 1 et 4 ont déjà dépensés la moitié de leurs MP (FRU).
5. Les Anglais sont Elite (C8.2)

EPILOGUE

Sur ces entrefaites, des Panther de la 2.Panzer-Division arrivent par hasard sur le flanc droit du bataillon écossais. Mais la plupart succombent aux tirs des canons antichars et des Churchill qui en revendiquent deux. Hélas, l'attaque des Highlanders piétine. Pas moins de quatre assauts échouent et, même si les Waffen-SS subissent aussi des pertes, l'arrivée de quelques PzKpfw IV en renfort fait que la position tient toujours en fin d'après-midi. Les assaillants se replient vers 19 h et le commandant du bataillon écossais passe un savon à ses subordonnés qu'il accuse d'avoir manqué d'allant ! Dans tous les cas, ce combat démontre encore une fois la valeur guerrière des jeunes Waffen-SS. La 12.SS-Panzer, surnommée avec mépris avant le 6 juin, la « division des bébés », devient les « bébés d'élite » - *crack babies*.

LE BLOCKHAUS est une simulation rapide pour joueurs débutants et confirmés d'une page du débarquement des troupes US ou anglaises quelque part sur l'une des plages de Normandie le 6 Juin 1944.

Frank YEGICHEYAN

Le scénario devra être joué deux fois. Un joueur prend les Alliés et l'autre les Allemands, puis une fois la partie finie, ils recommencent mais cette fois le joueur allié prend les Allemands et son adversaire jouera les Alliés.

Sur Omaha, le débarquement est particulièrement difficile.

LE BLOCKHAUS

Le débarquement facile

● **But du Jeu**

– Pour le joueur allié : éliminer Le Blockhaus et toute résistance allemande sur la plage.

– Pour le joueur allemand : tenir le plus grand nombre de tours avant d'être éliminé du terrain.

Sera déclaré vainqueur celui des joueurs qui aura tenu le plus longtemps possible en tant qu'Allemand.

● **Echelle**

Une figurine = 1 homme, 1 modèle = 1 véhicule, 1 cm sur le terrain = 1 mètre réel. 1 tour = 20 secondes réelles.

Il faut plusieurs dés à six faces (noté d6) pour jouer et un mètre à mesurer en centimètres.

● **Le joueur allié dispose de**

– Une péniche de débarquement type LCVP ou LCM

– 1 soldat équipé d'un lance-flammes

– 1 soldat équipé d'une torpille bangalor

– 1 soldat équipé d'une charge de démolition

– 2 soldats dont l'un est équipé d'un bazooka et son chargeur équipé du fusil M1 garand ou Lee Enfield

– 1 soldat équipé d'un fusil automatique browning (BAR) ou d'un Fusil-mitrailleur BREN

– 10 soldats équipés de fusils M1 garand ou Lee Enfield et de deux grenades offensives.

– La péniche possède 2 mitrailleuses calibre 30 mm servies par l'équipage.

– Une péniche de renfort

Composition identique à la première

Déploiement

Les fantassins débutent la partie dans la péniche qui elle-même débute sur la mer.

● **Le joueur allemand dispose de**

– Un blockhaus équipé d'une mitrailleuse lourde MG-42

– 2 servants (mitrailleur + aide mitrailleur)

Infanterie

– 4 soldats équipés du fusil Kar K98 et d'une grenade défensive

– 1 abri de sacs de sable plus une tranchée

Renfort

– Une mitrailleuse MG-34 avec 2 servants (mitrailleur + aide mitrailleur)

– 2 soldats équipés du fusil K98.

Déploiement

Les Allemands sont déployés derrière la ligne de défense représentée par les lignes de barbelés.

● **Séquence de jeu**

Une fois le déploiement effectué, suivre la séquence de jeu suivante dans l'ordre :

– Mouvement des soldats alliés

– Tirs des mitrailleuses de la péniche alliée

– Mouvement des soldats allemands

– Deuxième mouvement des soldats alliés

– Tirs des soldats allemands

– Tirs des soldats alliés

A la fin de chaque tour, une fois que tous les fantassins auront débarqué, le joueur allié lance **1d6** pour voir si la péniche de renfort entre en jeu.

● **Déplacements**

– Infanterie

Un soldat peut :

– soit effectuer un mouvement rapide de 10 cm

– soit effectuer un demi-mouvement de 5 cm et effectuer une action de combat.

– soit effectuer une action de combat sans mouvement

● **Actions de combat**

– Tirer avec son arme (fusil, mitrailleuse, bazooka)

– Lancer une grenade à main ou une charge de démolition

– Actionner la torpille bangalor ou récupérer une torpille ou une charge.

– Combattre au corps à corps

Notes :

– Un soldat doit impérativement s'arrêter dès qu'il atteint la ligne des barbelés ou dès qu'il atteint un mur de sac de sable ou la porte du bunker.

– Tant que la ligne de barbelés n'a pas été détruite par la torpille bangalor, aucun fantassin ne peut franchir l'obstacle.

– L'abri ou le Blockhaus peut être investi par un fantassin s'il débute sa phase de mouvement adjacent à la porte d'entrée de l'abri.

● **Arrivée de la péniche de renfort**

Si le joueur obtient un **6** avec **1d6**, une fois que la première péniche aura débarqué tous ses occupants, la seconde péniche fait son arrivée.

La péniche apparaît directement en début de plage lorsqu'elle arrive en jeu.

La péniche ne bouge plus dès qu'elle a atteint la plage.

● **Arrivée des renforts allemands**

Dès que la seconde péniche entre en jeu, le joueur allemand doit jeter **1d6**, s'il obtient un **6**, ses renforts arrivent par le côté nord de la table.

● **Combats**

Les tirs et les mêlées interviennent durant les phases de tir uniquement.

Un soldat peut tirer ou lancer une grenade s'il ne bouge pas.

Un soldat peut tirer ou lancer une grenade avec malus de **– 1** à son dé d'attaque s'il s'est déplacé de 5 cm seulement.

Un soldat ne peut ni tirer ni lancer de grenade s'il s'est déplacé de 10 cm.

● **Utilisation de la Torpille Bangalor**

Portée maximum 30 cm. Aire d'effet 20 cm de largeur.

La torpille bangalor sert uniquement à détruire la ligne de barbelés.

Un soldat du génie peut mettre un bangalor en place durant une phase de mouvement s'il est à portée de tir de la torpille (30 cm).

La torpille peut être actionnée une fois mise en place durant la phase de tir des troupes alliées.

Le diamètre de 20 cm dégagé par un bangalor permet aux fantassins de passer par la brèche ainsi obtenue.

Si le porteur de la torpille est éliminé, elle peut être ramassée par un autre soldat qui doit effectuer une action de combat pour le faire.

La ménagerie du major Hobart débarque des LCM et LCT .

● **Utilisation de la charge de démolition**

Portée maximum 25 cm. Aire d'effet 15 cm de diamètre.

Elle peut être utilisée pour faire sauter une zone de barbelés ou pour attaquer un abri ou le blockhaus. Le soldat qui la porte doit la jeter comme une grenade à main contre la cible visée.

Si le porteur de la charge est éliminé, elle peut être ramassée par un autre soldat qui doit effectuer une action de combat pour le faire.

● **Utilisation du lance-flamme**

Portée maximum 30 cm. Aire d'effet 10 cm de diamètre.

Un lance-flammes peut servir à attaquer une zone, une tranchée ou un abri (pas le blockhaus).

Si un soldat qui porte le lance-flammes est éliminé par un tir, le joueur allié lance **1d6**, sur un résultat de **5 ou 6** le réservoir d'essence explose et le lance-flammes crée une explosion sur place aussi puissante qu'une attaque avec une grenade offensive. Toute cible situé dans le rayon d'explosion du lance-flammes doit subir une attaque à la grenade.

● **Utilisation du Bazooka**

Portée maximum 40 cm. Aire d'effet 5 cm de diamètre.

Un Bazooka peut servir à attaquer la tranchée l'abri ou le blockhaus. Il ne peut pas détruire le blockhaus mais sa puissance est suffisamment importante pour pouvoir détruire l'abri de loin.

Un bazooka peut tirer s'il ne bouge pas. S'il s'est déplacé, de 5 ou de 10 cm il ne peut pas tirer.

Si l'un des deux servants est éliminé, le bazooka tirera avec un malus de **–1** à son jet d'attaque.

● **Utilisation du BAR ou du Fusil-mitrailleur BREN**

Portée illimitée. Aire d'effet 2 cibles maximum.

C'est une arme de soutien, le soldat qui l'utilise peut le faire même s'il s'est déplacé.

● **Utilisation de la MG-34 et de la MG-42**

Portée illimitée. Aire d'effet 2 cibles maximums (3 pour la MG-42)

C'est une arme de soutien mais elle ne peut tirer que si elle ne bouge pas. Il faut deux servants pour l'utiliser, si l'un des deux servants a été tué, le joueur subira un malus de **– 1** à ses tirs.

● **Tranchée, Abri et Blockhaus**

La tranchée peut être atteinte par tous les types d'armes.

L'abri ne peut être atteint que par les tirs des armes suivantes :

– Grenades
– Charge de démolition
– Lance-flammes
– Bazooka
– Corps à corps en passant par la porte arrière.

Ils infligent tous un malus de –1 au dé d'attaque du tireur contre les cibles situées derrière. Pour les effets d'une arme explosive contre l'abri, voir ci-dessous.

Le blockhaus ne peut être touché que par les armes suivantes :

– Bazooka
– Charge de démolition

Il inflige un malus de – 2 au dé d'attaque du tireur contre les soldats situés dans le blockhaus. Pour les effets d'une arme explosive contre ces protections, voir ci-dessous.

● **Procédure de combat**

Il faut lancer 1d6 pour toucher une cible et obtenir un score supérieur ou égal au chiffre indiqué sous la valeur d'attaque de l'arme utilisée.

Une arme automatique (mitrailleuse, BAR, BREN) peut tirer plusieurs fois durant la même phase de tir.

Un tir ne peut avoir lieu que si la cible est à portée de tir de l'arme utilisée.

Un corps à corps ne peut avoir lieu que si deux adversaires sont en contact l'un de l'autre.

● **Obstacles**

Si une ligne de tir est bloquée par un obstacle linéaire ou non, le tir de l'arme utilisée sera bloqué par ledit obstacle (sauf exception).

● **Aire d'effet des armes**

Les armes explosives, les armes automatiques et les lance-flammes ont une aire d'effet plus importante que celle des fusils, ceci pour représenter leur puissance de feu plus importante selon l'arme employée.

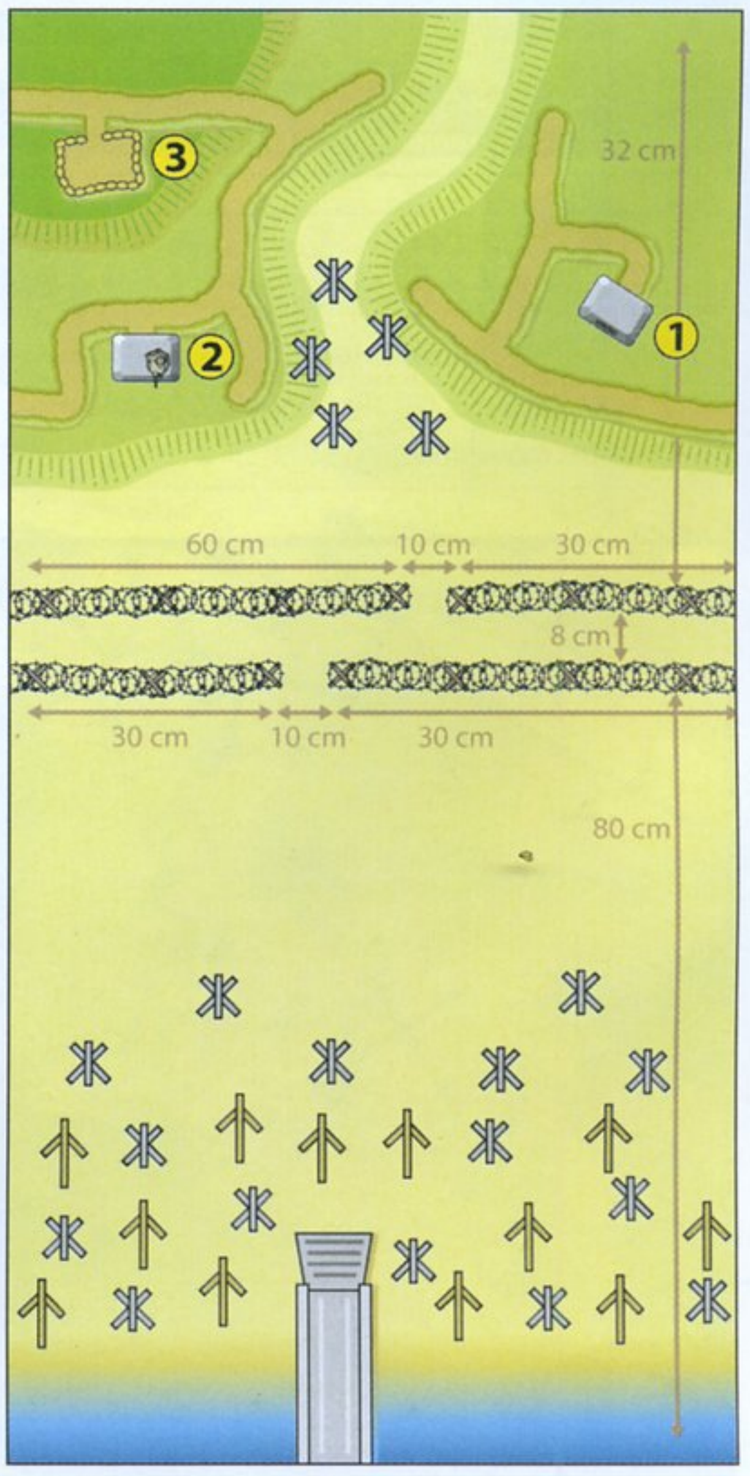
Toute cible située dans l'aire d'effet d'une telle arme doit subir une attaque (amis comme ennemis).

● **Résultat d'un combat**

– Si un soldat est touché par une arme, il est éliminé et retiré du jeu.

– L'abri ne peut être détruit que par un tir de bazooka ou par une charge de démolition. Si le joueur allié obtient un coup au but contre l'abri le joueur allié relance 1d6 et applique le résultat ci-dessous.

– Un Blockhaus ne peut pas être détruit mais



endommagé seulement par un tir de Bazooka, de canon ou une charge de démolition. Si le joueur allié obtient un coup au but contre l'abri le joueur allié relance **1d6** et applique le résultat ci-dessous.

1-5 : les occupants subissent une attaque selon l'arme utilisée avec un malus de **–1** au dé d'attaque de l'arme.

6 : l'abri est détruit, ses occupants subissent une attaque normale sans malus selon l'arme utilisée. S'ils survivent, ils sortent immédiatement de l'abri.

● **Le Terrain**

L'échelle utilisée est pour des figurines en 20 mm (ou 1/72 plastique). La dimension de la table doit faire 120 cm de long sur 100 cm de large.

La tranchée est de la largeur d'un homme seulement. Les lignes de barbelés ont une profondeur de 3 cm sur une largeur de 60 cm pour les plus longues et 30 cm pour les plus courtes. Il existe deux passages étroits de 10 cm entre les lignes de barbelés. L'espacement entre les deux lignes de barbelées est de 8 cm.

La ligne des barbelés est située à 80 cm du bord de table côté mer.

On ne peut entrer ou sortir de l'abri ou du blockhaus que par la porte arrière. L'abri et le blockhaus possèdent une meurtrière qui donne sur le devant.

La plage est truffée d'obstacles, tels que troncs d'arbre, obstacles antichars en béton et en fer...

***Note** : Le joueur allié choisit où il pose sa première péniche. Si la seconde péniche entre en jeu, la première est retirée du jeu. Elle retourne en mer.*

● **Variante**

Pour corser le jeu, rajouter :

Pour le joueur américain :

– 1 péniche LCT (Landing Craft Tank)

– 1 tank Sherman à bord du LCT.

Pour le joueur allemand :

– 1 blockhaus avec une tourelle équipée d'un canon de 37 mm

– 2 servants pour le canon de 37 mm.

Appliquer les règles suivantes pour le char :

– Il peut se déplacer de 20 cm par action de mouvement mais ne peut pas tirer.

– Il peut avancer de 10 cm seulement et effectuer un tir avec un malus de – 2.

– Il peut tirer avec son canon et sa mitrailleuse s'il ne bouge pas.

– Il ne peut pas passer au travers du réseau barbelé si un passage n'a pas été dégagé par un bangalor.

– Il ne peut être détruit que par un tir du canon de 37 mm.

Si le joueur allemand obtient un coup au but contre le char, le joueur relance **1d6** et applique le résultat suivant :

1-2 : Aucun effet

3-5 : char immobilisé seulement, il peut continuer à tirer.

6 : char détruit

Si un char immobilisé subit encore un coup au but, le joueur relance **1d6** mais ajoute + 2 à son score. Un nouveau résultat immobilisé ne donne rien de plus.

Utilisation d'un canon :

Suivre la même procédure que pour un tir avec un bazooka, mais la portée de tir d'un canon est illimitée.

Le blockhaus avec canon de 37 mm :

C'est un blockhaus comme celui dans lequel est installée la mitrailleuse MG-42, si le joueur allié obtient un coup au but contre lui, relancer 1d6 et appliquer le résultat suivant :

1-2 : malgré le coup au but, le tir est sans effet.

3-4 : Le coup ébranle le blockhaus, chaque occupant lance 1d6 : sur un résultat de 4, 5 ou 6, le soldat est tué.

5 : Le coup pénètre le blindage du blockhaus, les occupants subissent une attaque normale sans malus selon l'arme utilisée.

6 : la tourelle équipé du canon de 37 mm est détruite.

***Note** : Si les joueurs veulent jouer avec plus de matériel, il suffit de doubler ou de tripler les effectifs de chaque camp, avec comme seules conditions : le joueur allemand ne peut pas avoir plus de trois Blockhaus et il ne peut y avoir qu'une mitrailleuse lourde MG-42 seulement. A la place, le joueur allemand doit prendre trois fantassins supplémentaires.*

Figurines *SHQ* (US) et *FAA* (Allemands) peintes par l'auteur, *Britannia* (Anglais) peintes par Jean-Pierre Pruvost. Blockhaus et péniches *Britannia*. Véhicules *Milicast*, *Britannia* et *Airfix* peints par Jean-Pierre Pruvost. LCT et maisons en scratch de J.-P. Pruvost.

TABLEAU DES ARMES

TYPE D'ARME	Score d'attaque	Cadence de tir	Aire d'effet	Portée maximum
Corps à corps	4+	1	0	contact
Fusils	4+	1	0	illimité
Fusil-mitrailleur Bar, Bren	5+	2	1 cible/tir	illimité
Mitrailleuse MG-34, cal.30	4+	2	1 cible/tir	illimité
Mitrailleuse MG-42	3+	3	1 cible/tir	illimité
Lance-flammes	2+	1	10 cm	30 cm
Torpille bangalor	automatique	1	20 cm	30 cm
Grenade offensive	5+	1	10 cm	30 cm
Grenade défensive	4+	1	15 cm	30 cm
Charge de démolition	2+	1	15 cm	25 cm
Bazooka	4+	1	5 cm	40 cm

MODIFICATEURS DE TIR	RÉSULTAT D6
Tir après mouvement	– 1
MG-34, MG-42 avec 1 seul servant	– 1
Bazooka avec 1 seul servant	– 1
Tranchée, abri	– 1
Blockhaus contre armes lourdes seulement	– 2

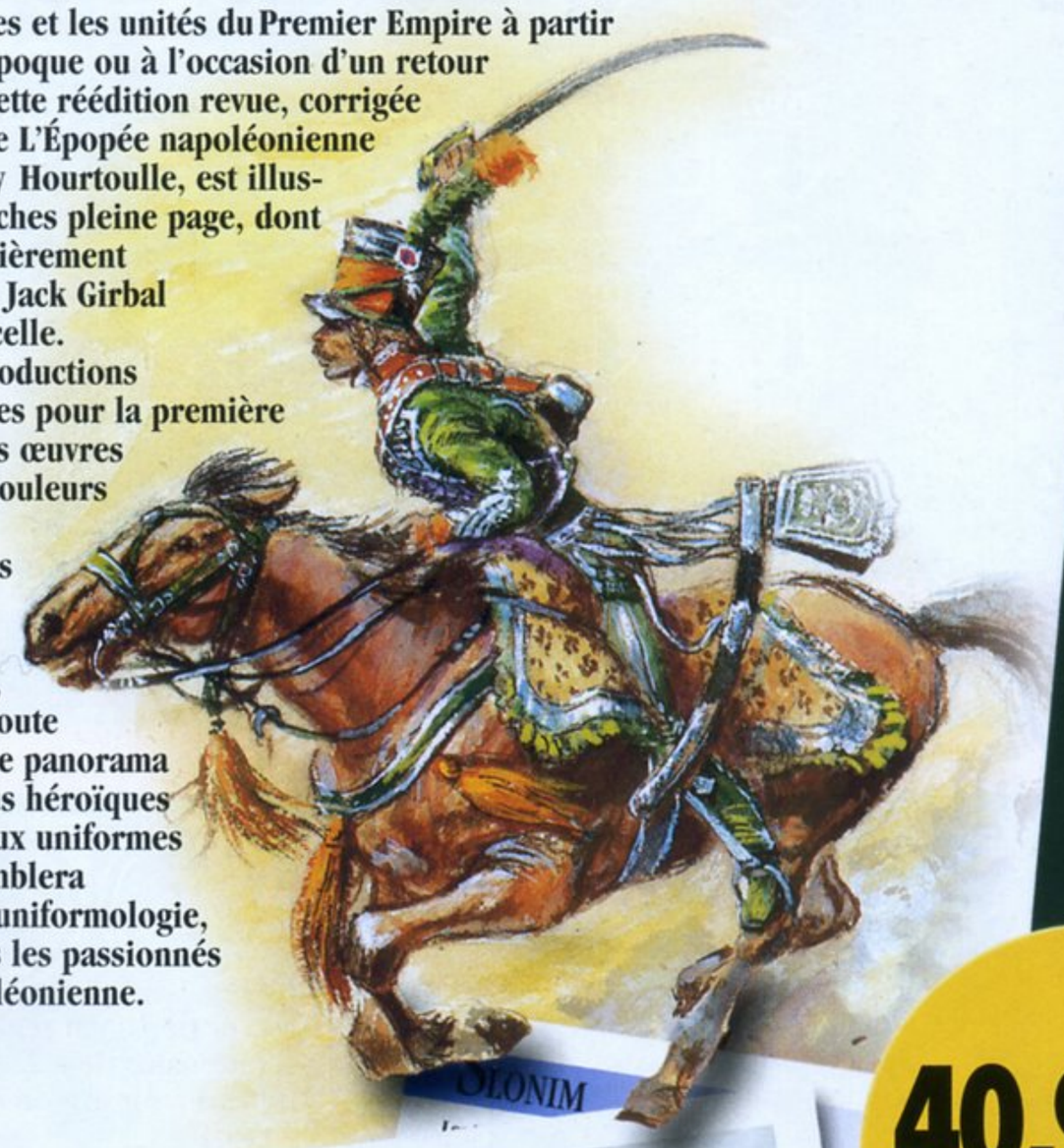
TYPE DE « CANON »	Score d'attaque	Cadence de tir	Aire d'effet	Portée maximum
Mitrailleuse caisse	4+	2	1 cible/tir	illimitée
Canon 75 mm	4+	1	6 cm	illimitée
Canon 37 mm allemand	5+	1	4 cm	illimitée

MODIFICATEURS DE TIR	RÉSULTAT D6
Tir après mouvement	– 2

Histoire & Collections Présente

SOLDATS ET UNIFORMES DU PREMIER EMPIRE

Fruit d'un long et minutieux travail de documentation sur les uniformes et les unités du Premier Empire à partir de gravures d'époque ou à l'occasion d'un retour sur le terrain, cette réédition revue, corrigée et augmentée de L'Épopée napoléonienne de François-Guy Hourtoulle, est illustrée de 85 planches pleine page, dont 29 inédites, entièrement en couleurs, de Jack Girbal et Patrice Courcelle.
Toutes ces reproductions ont été effectuées pour la première fois à partir des œuvres originales aux couleurs incomparables que les pochoirs de série ne pouvaient pas, à l'époque, restituer dans toute leur subtilité. Ce panorama des faits les plus héroïques et des plus beaux uniformes de l'Empire comblera les amateurs d'uniformologie, et bien sûr tous les passionnés d'histoire napoléonienne.



40,95 €
+ port 7,50 €

ENGLISH LANGUAGE VERSION ALSO AVAILABLE

Bon à découper (ou photocopier) et à renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11.
E-mail pour s'abonner : **abonnement@histecoll.com**
ou pour passer commande : **vpc@histecoll.com**

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....

Code postal .....
Localité .....
Pays .....
● Votre numéro de client H&C

SOLDATS ET UNIFORMES DU PREMIER EMPIRE

- ***Soldats et uniformes du Premier Empire*** **48,45 €** port compris.
- ***Soldiers and uniforms of Napoleonic wars*** **48,45 €** P&P included.

● ***TOTAL GENERAL*** ..... €

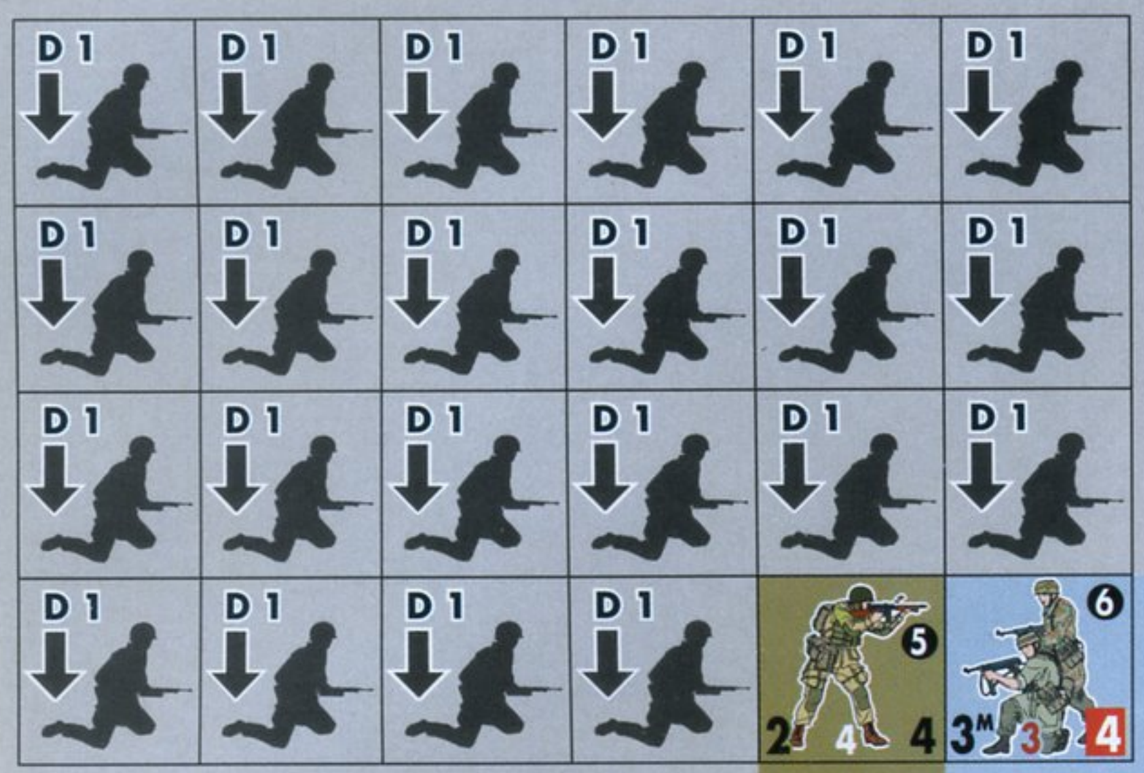
Un ouvrage Histoire & Collections - Dos carré, cousu, collé - Format 23 x 30 cm
208 pages, plus de 85 planches couleurs pleine page - 29 inédites.

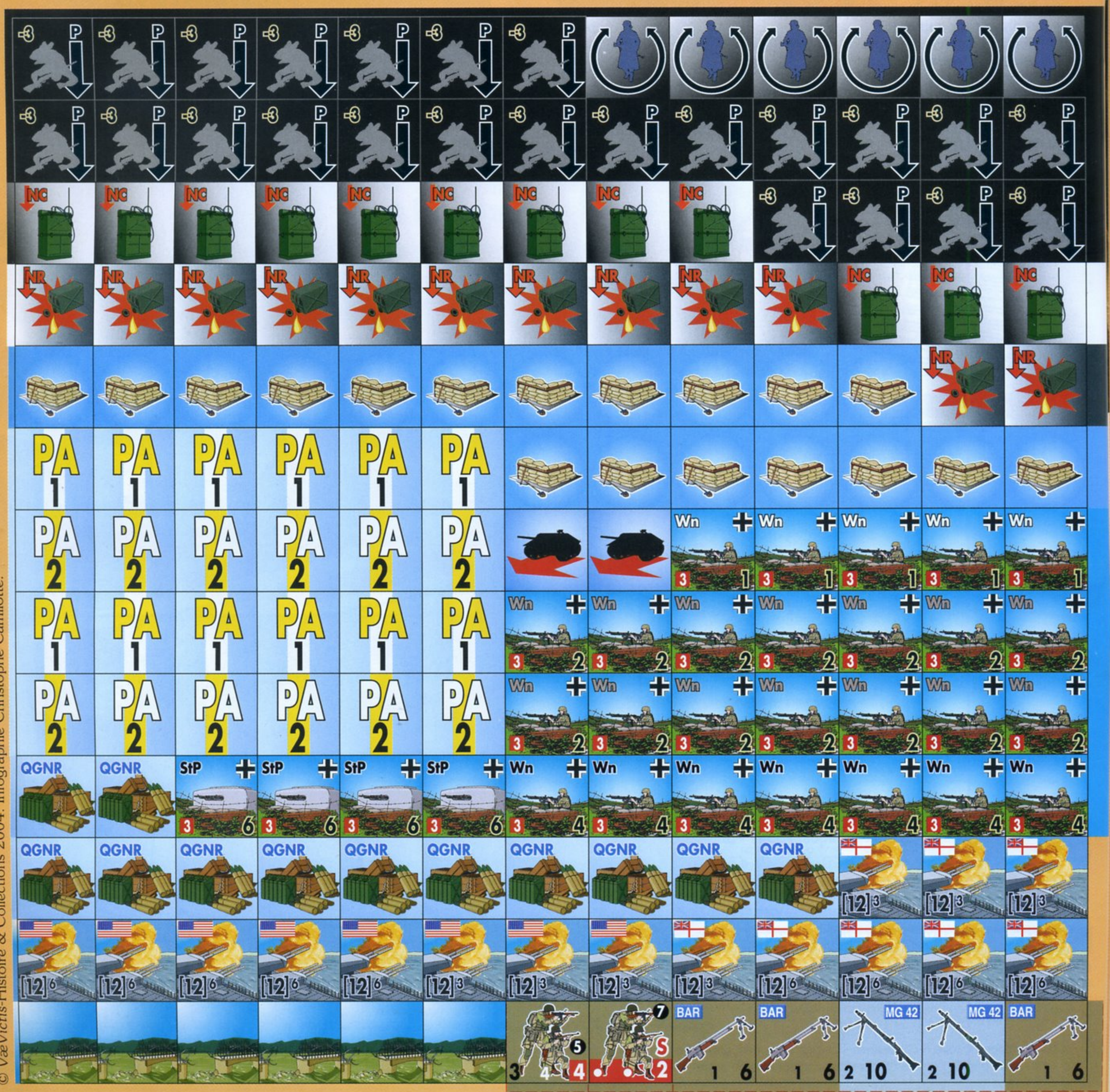
par ❑ **Chèque bancaire** ❑ **Mandat**
à l'ordre d'Histoire & Collections

❑ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| *mois* *année* Signature :

VAE VICTIS 57





© Væ Victis-Histoire & Collections 2004. Infographie Christophe Camilotte.

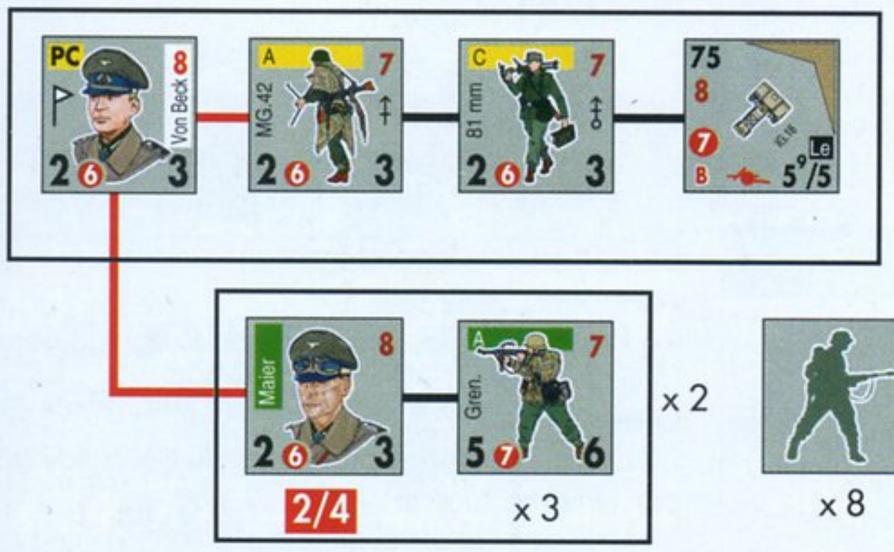
EN POINTE TOUJOURS! 3

25 – LA BATAILLE DE FORMIGNY

ALLEMANDS

Eléments du Grenadier-Regiment 916

Type des Unités : Ligne



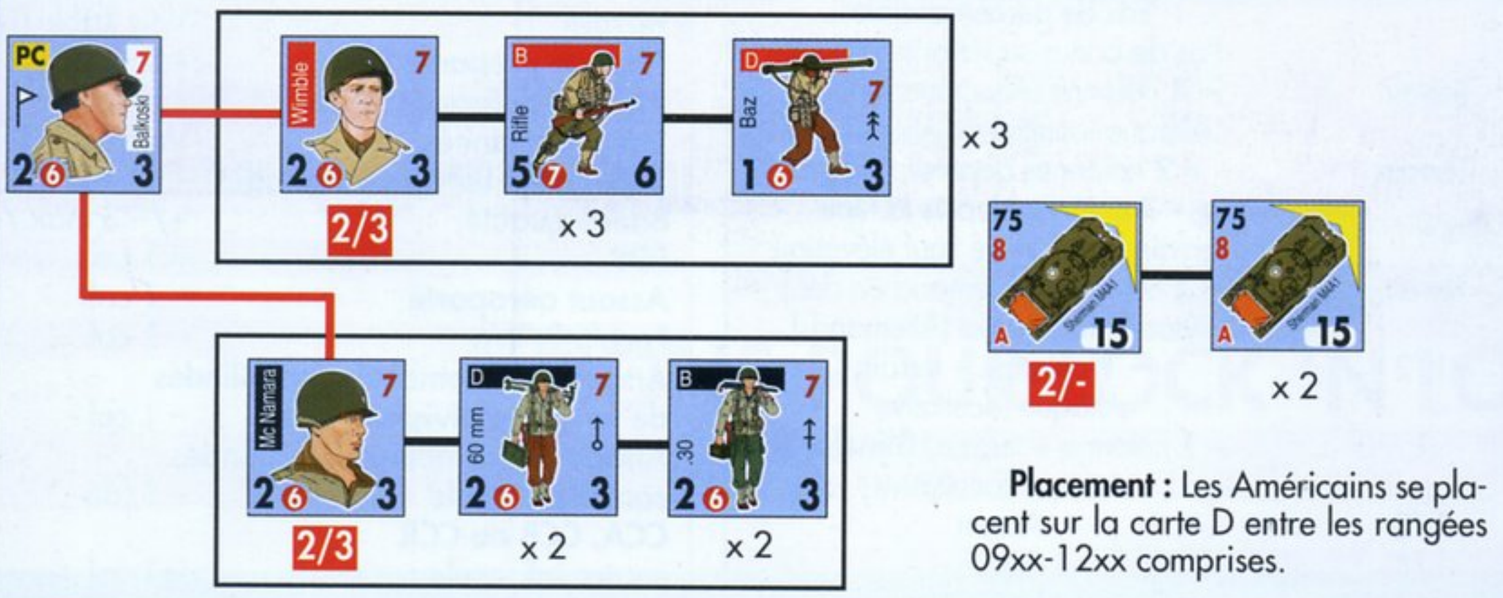
Renforts :

Placement : les Allemands se placent en premier sur la carte A. Le StuG entre par le bord sud sur un jet de dé < ou égal au tour effectué à la phase de commandement.

AMÉRICAINS

Eléments du 3rd Battalion du 26th Infantry regiment et chars du 743rd Tank Battalion

Type des Unités : Bleus pour l'infanterie et Ligne pour les chars



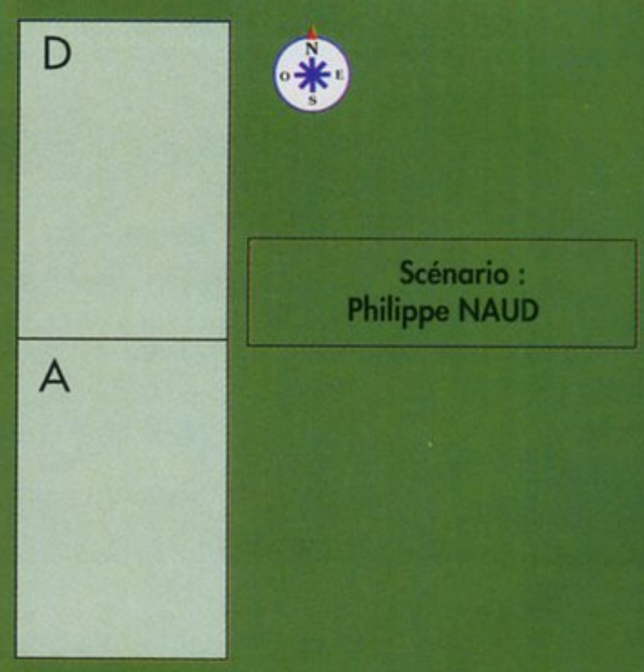
Placement : Les Américains se placent sur la carte D entre les rangées 09xx-12xx comprises.

FORMIGNY, FRANCE, LE 7 JUIN 1944

Cinq siècles après avoir été le théâtre d'une terrible défaite anglaise lors de la guerre de Cent Ans, le village de Formigny connaît à nouveau le passage de la guerre. Le 7 juin 1944, progressant depuis Omaha Beach, l'infanterie américaine inexpérimentée ne réussit pas à s'en emparer : elle prend même ses Sherman d'appui pour des chars allemands. Le village tombe finalement le lendemain.

REGLES SPECIALES

- **Initiative :** tour 1, initiative américaine, tours suivants : + 1 au jet allemand.
- **Durée :** 7
- **Conditions de victoire :** les Américains gagnent s'il y a au moins six pas d'Infanterie américaine - dont un PC - dans des bâtiments adjacents à la route A0901-910 à la fin du scénario.
- Le StuG est indépendant.
- Un Sherman est désigné comme char de commandement. Chars et fantassins américains ne peuvent jamais être adjacents/dans les mêmes hexagones



EN POINTE TOUJOURS! 3

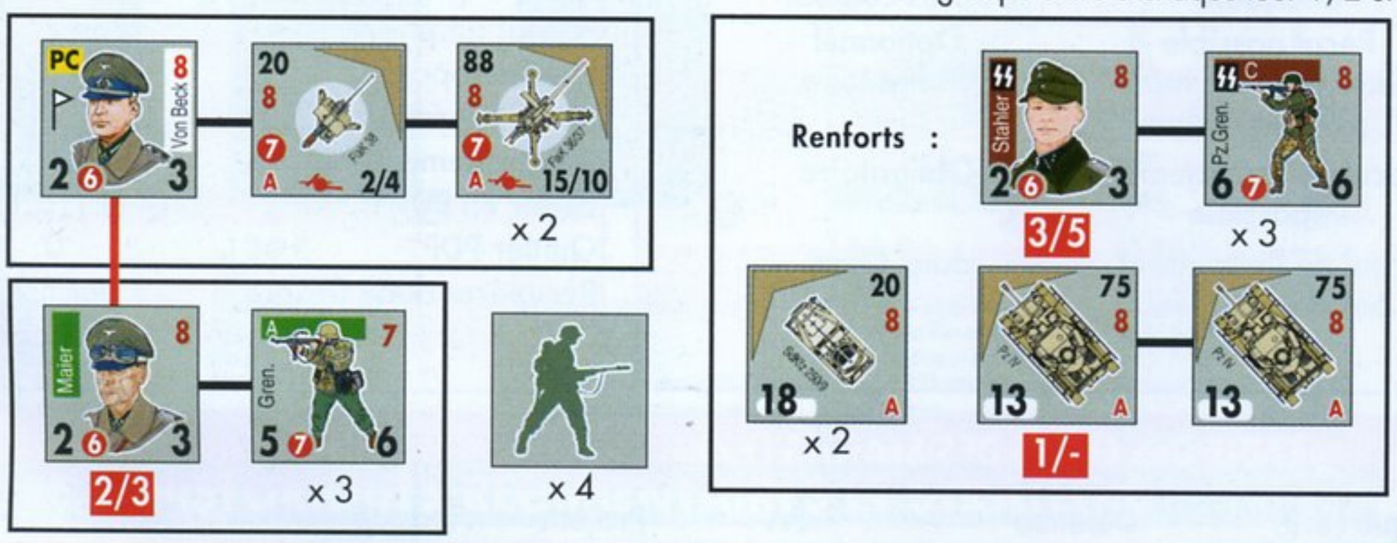
26 – HIGHLANDERS

ALLEMANDS

Eléments de la 12.SS-Panzer-Division Hitlerjugend et du Flakregiment 53

Type des Unités : Variable

Placement : les Allemands se placent en premier sur la carte A. Les renforts entrent par les hexs de route - ou adjacents si l'hex est occupé par une Unité ennemie - de la carte A - est, ouest ou sud. Leur hex de route d'entrée est choisi aléatoirement, tout comme la nature des renforts. Un groupe entre à chaque tour 1, 2 et 3.

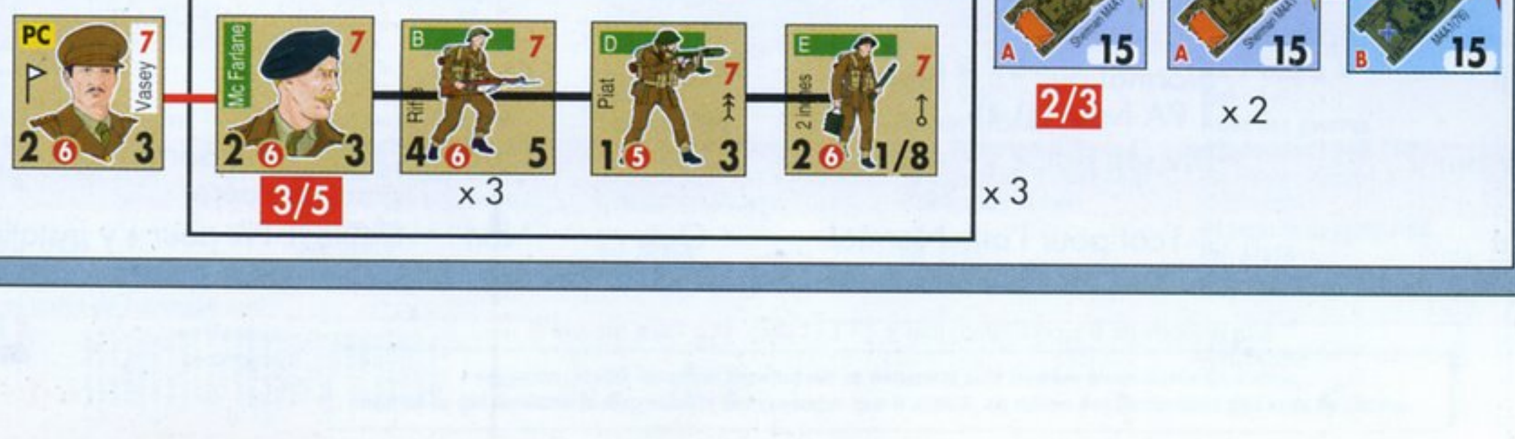


ANGLAIS

Fantassins du 2nd Argyll and Sutherland Highlanders et chars du 23rd Hussars

Type des Unités : Ligne

Placement : Les Anglais se placent sur D dans les hexs <7.



COLLEVILLE, FRANCE, LE 27 JUIN 1944

Au deuxième jour de l'opération Epsom, les positions de la « Hitlerjugend » commencent à céder. Le 2nd Argyll et Sutherland Highlanders de la 15th Scottish Division appuyé par le 23rd Hussars de la 11th Armoured réussit à avancer jusqu'au village de Colleville, sur la deuxième ligne de défense. Défendue par des troupes hétéroclites, dont des pièces de Flak, la position succombe à l'assaut anglais malgré des contre-attaques éparses.

REGLES SPÉCIALES

- **Initiative** : Tour 1, Initiative anglaise.
- **Durée :** 7 tours.
- **CONDITIONS DE VICTOIRE :** les Anglais gagnent s'ils contrôlent une majorité d'hexagones de bâtiments en dur sur la carte A à la fin du scénario.
- La rangée D01xx-02xx-03xx - ...- 015xx-016xx-017xx correspond à un remblai de voie ferrée. Il est traité comme un muret - plus les pénalités d'autres terrains - sauf en 0910, où il n'existe pas.
- Les collines n'existent pas. Toutes les haies sont des bocages.
- La FlaK et l'Infanterie allemande sont considérées comme étant de type Ligne et les autres unités, Vétérans.
- Les Anglais reçoivent l'appui de deux missions d'artillerie moyenne.
- Un char est désigné dans chaque camp comme chef de peloton. Les SPW sont autonomes.

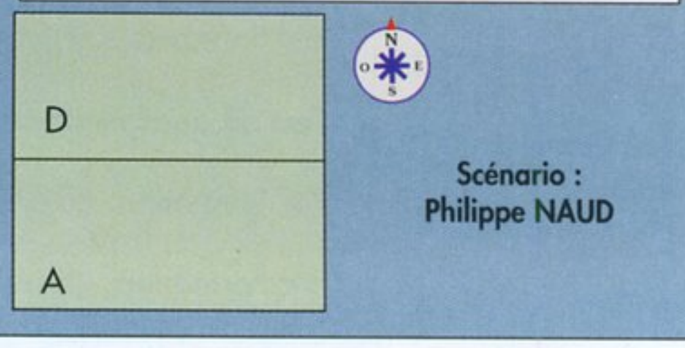


TABLE DE RÉSOLUTION DES COMBATS (TRC) (7.6)

Dé	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1 et +
0 et –	E/–	4/–*	3/1*	3/1*	3/1*	2/–*	2/1*	1/1*	–/1*	–/1	–/1*
1	4/–*	3/–*	3/1*	2/–*	2/–*	2/1*	1/1*	–/1	–/1	1/2*	**–/2**
2	4/–*	3/–*	2/–*	2/1*	2/1*	1/1*	–/1	1/2*	1/2*	**–/2**	**–/2**
3	3/–*	2/–*	2/1*	1/1*	1/1*	–/1	–/1	–/2	**–/2**	**–/2**	**1/3**
4	3/–*	2/–*	1/1*	1/1*	–/1	–/1	1/2*	**–/2**	**1/3**	**–/3**	**–/3**
5	2/–*	2/1*	1/1	–/1	–/1	1/2*	**–/2**	**1/3**	**–/3**	**–/3**	**–/3**
6	2/–*	1/1*	1/1*	–/1	1/2*	**–/2**	**–/2**	**1/3**	**–/3**	**1/4***	**–/4**
7	1/–*	1/1*	–/1	1/2*	**–/2**	**–/2**	**1/3**	**–/3**	**1/4**	**–/4**	**1/E**
8 et +	1/1*	–/1*	1/2*	**1/2**	**–/2**	**1/3**	**–/3**	**1/4**	**–/4**	**1/E**	**–/E**

EFFET DU TERRAIN (0.2)

Type de terrain	Mouvement infanterie	motorisé	blindé	Effet sur le combat*
Clair	1	2	1	Aucun
Marais	2	4	Impassable	**– 1** colonne Attaque facultative/pas de percée
Forêt	2	3	2	**– 1** colonne Attaque facultative
Bocage	1	2	2	**– 1** colonne Attaque facultative ; **Blindé/2** Dé brut = 1 ou 2 alors une perte blindée obligatoire Pas de percée posible Pas de bonus supériorité blindée
Ligne fortifiée	Terrain	Terrain	Terrain	**– 1** colonne (Allemand en déf.) Attaque facultative (Allemands)
StP/WN	Terrain	Terrain	Terrain	**– 2** colonnes depuis la plage **– 1** colonne depuis la terre Terrain hex. ignoré sauf élévation
Fort	Terrain	Terrain	Terrain	**– 2** colonnes (Allemand en déf.) Attaque facultative (Allemands)
Village	1	1/2	1/2	**– 1** colonne + terrain Attaque facultative
Ville	1	1	1	**– 1** colonne + terrain, **Blindé/2** Attaque facultative
Route dept	1	1/2	1/2	Aucun
Route nationale	1	1/4	1/4	Aucun
Rivière	1	2 PM U.S 3 PM All	2 PM U.S 3 PM All 1 P.A. Chars Sup. (●)	Seule l'infanterie attaque Attaque facultative Attaquant à travers/2
Pont/ Ponts chemin de fer	0	1 PM U.S 2 PM All.	1 PM U.S 2 PM All.	Attaque facultative Attaquant à travers/2

Les modificateurs sont **cumulatifs**

* « attaque facultative » signifie que l'unité n'est PAS forcée d'attaquer les unités ennemies projettant une ZdC dans leur hex.

TYPES D'ATTAQUES (7.3)

Type	Modificateur	Résultats attaquant	Avance après combat
Normale	—	**Recul possible**	**Optionnel**
Préparée	**+ 1 colonnes (US) + 2 col (Allemands)**	**Recul possible mais 1 perte minimum**	**Obligatoire**
Assaut amphibie	**+1 colonne**	**recul de l'attaquant impossible**	**Obligatoire**
Assaut aéroporté	**– 1 colonne**	**recul de l'attaquant possible vers DZ**	**dans l'hex.**
Ces modificateur ne peuvent être cumulés			

RESULTATS DE COMBAT (7.6)

Attaquant/Défenseur
: Pas de combat perdus et/ou Recul optionnel [7.5] et [7.5.1]
Gras : Percée [7.5.3]
ROUGE : 1 pas de combat perdu obligatoirement par le camp affecté
E : toute la pile est éliminée
* : contre-attaque allemande possible

TABLE DES MODIFICATEURS DE COMBAT

Modificateurs	Effets
Terrain	Voir Table [0.2]
Attaque préparée all.	+ 2 col
Attaque préparée alliée	+ 1 col
Statut des unités	Voir Table [1.4]
Supériorité blindée (vs blindés)	+ 1/dé
Bonus qualité	+/– 3 max./dé
PDP	– 1 col
Assaut aéroporté	– 1 col
Fort/StP/Wn	– 1 col
Attaque all. combinée inf./Blindés de la même division	– 1 col
Attaqu all. combinée inf./Blindés contre inf. seule	– 1/dé
CCA, CCB ou CCR contre inf. seule	– 1 col
Autre attaque combinée US contre inf. seule	–1 au dé
Blindés seuls	+/– 1/dé
Défenseur en hauteur	– 1 col

OVERLORD 1944

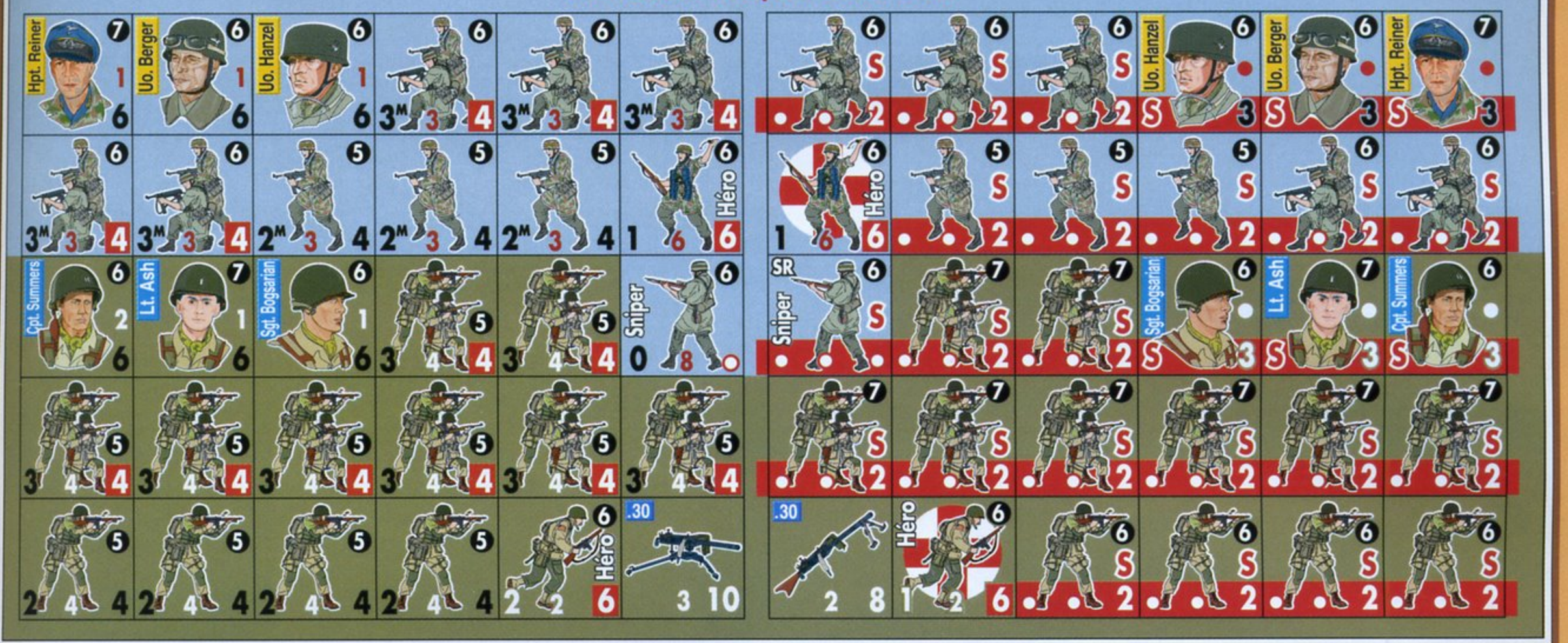
TABLE DES ACTIONS (3.4.1)

Action	Nb. de PA
Mouvement	1
Attaque normale	1
Attaque préparée	2
Assaut amphibie	2
Saut aéroporté	1
Assaut aéroporté	2
Débarquement	1
Entrer en PDP	1 [13.1]
Quitter PDP	0
Récupérer dune Désorg.	1 par niveau [3.3.2]

TABLE DES EFFETS DES STATUTS (1.4)

STATUT	Activation	Attaque [8.2]	Défense	PA (voir note)	Projette ZdC?	Attaque obligatoire ?	Notes
Normal	Par Formation	Normal	Normal	Mécanisé 3 Blindé 3 Infanterie 2	Oui	Oui	
Isolé [11.3]	Par Formation	Normal mais pas d'attaque préparée	Normal	2 max.	Oui	Oui	
Non Ravitaillé [12.3]	Par Formation	Divisée par 2 Pas d'attaque préparée	Divisée par 2	1 max.	Oui	Oui	
Non Commandé [9.2]	Test de qualité	Normal	Normal ou 1 PA (voir 10.4)	Normal	Oui	Oui	
Désorganisée [3.3]	Par Formation	Divisée par 2	Divisée par 2	– 1 PA	Oui	Oui	Coûte 1 PA par niveau pour récupérer
En PDP	Par Formation	Normal	– 1col pour l'att. (si tous en PDP)	Normal	Oui	Non	Coûte 1 PA pour s'y installer. Gratuit pour quitter.

Pions double face pour Lock'n Load



© VaeVictis-Histoire & Collections 2004. Infographies Christophe Camilotte.

PIONS POUR LOCK 'N LOAD

a&C

Au cœur de Paris,

LA PLUS GRANDE LIBRAIRIE SPÉCIALISÉE D'EUROPE

19, avenue de la République, 75011 Paris

Tél. : 01 49 23 72 22 Fax : 01 40 21 97 55

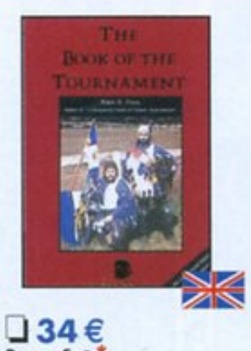
Ouvert le lundi (12 h-19 h) et du mardi au samedi (10 h-19 h)

Sur place, retrouvez toute la gamme des anciens numéros et des hors-série et toutes les publications

VAE VICTIS — Histoire & Collections

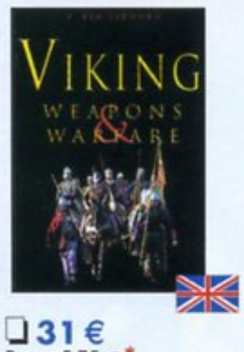
ARMEMENTS ET CAMPAGNES DE L'ANTIQUITE A L'EMPIRE.

❑ **35 €**
Port : 7,50 €*
Samouraïs, par M. Kure.
Traduction de l'ouvrage anglais de 2001.
191 pages ill. de photos couleurs et de dessins N&B.
Réf. 82252.

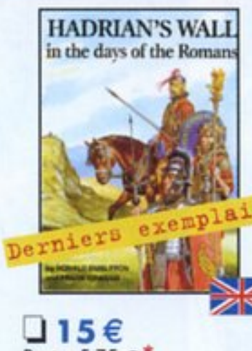


❑ **34 €**
Port : 5 €*
The Book of the Tournament, par B. R. Price.
Etude de 114 pages.

Réf. 81641.



❑ **31 €**
Port : 5,75 €*
Viking Weapons & Warfare, par J. K. Siddorn.
192 pages ill. de photos N&B et couleurs et dessins au trait.
Réf. 77809.

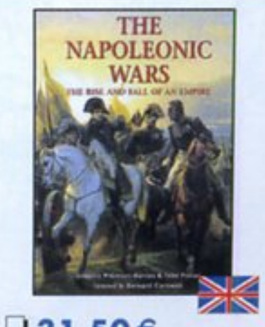


❑ **15 €**
Port : 5,75 €*
Hadrians's Wall in de days of the Romans, par R. Embleton et F. Graham.
318 pages d'illustrations N&B et couleurs.
Réf. 31106.

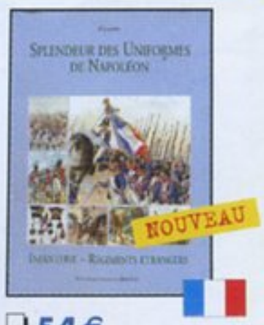
❑ **15 €**
Port : 6,75 €*
Dictionnaire Historique de la Gaulle, par J. P. Picot.
Dictionnaire de 773 pages.

Réf. 81654.

❑ **18,25 €**
Port : 5 €*
The Spanish Invasion of Mexico 1519-1521, par C. M. Robinson III.
96 p. ill. de ph. et dessins N&B et couleurs.
Réf. 82995.



❑ **31,50 €**
Port : 7,50 €*
The Napoleonic War, par G. F. Fremont-Barnes et T. Fisher.
352 p. ill. de ph. et dessins N&B et coul.
Compilation des Osprey Essential Histories numéro 3-9-17-39.
Réf. 82997.



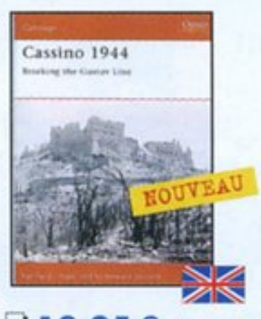
❑ **54 €**
Port : 7,50 €*
Splendeur des Uniformes de Napoléon T4 Infanterie – Régiments Etrangers, par Charmy.
285 p. et environ 200 pl. coul.
Réf. 82996.

HISTORIQUES REGIMENTAIRES ET STRATEGIE

❑ **30 €**
Port : 5 €*
Etudes sur le combat, par C. Ardant du Picq.
Traité de 254 pages.

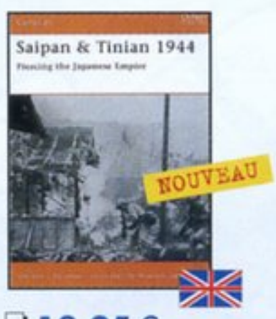
Réf. 77812.

❑ **47 €**
Port : 7,50 €*
Répertoire des Corps de Troupe de l'Armée Française pendant la Grande Guerre, par E. Labayle & M. Bonnaud.
Hist. des Rgt. 1 à 176. FR
Réf. 83903.



❑ **18,25 €**
Port : 5 €*
Cassino 1944, par K. Ford et H. Gerrard.
96 pages ill. de photos N&b et d'illustrations couleurs.

Réf. 88334.



❑ **18,25 €**
Port : 5 €*
Saipan & Tinian 1944, par L. Rottman et H. Gerrard.
96 pages ill. de photos N&b et d'illustrations couleurs.

Réf. 88337.

❑ **14,95 €**
Port : 5 €*
Atlas des guerres d'Indochine 1940-1990, par Tertrais, Mazoyer et Schoendo.
64 pages ill. de photos N&B.
Réf. 87416

Les textes de l'ouvrage sont : en français, en anglais

* ***Frais de port groupés :*** 13,75 € tout compris pour 3 ouvrages et plus

Attention : toutes les offres figurant sur ce document sont limitées à une durée de 2 mois, tant en ce qui concerne la disponibilité des ouvrages que leur prix, en raison des fluctuations des taux de change.

VV57 a&C

Merci de cocher les ouvrages choisis et de nous renvoyer l'ensemble de cette page (original ou photocopie), dûment remplie avec votre règlement à A & C, 19, avenue de la République, 75011 Paris

Nom & Prénom

Adresse

Code postal *Ville*

Pays

MONTANT TOTAL* : ..... €

RÉGLEMENT PAR : ❑ *Mandat* ❑ *Chèque*

❑ *CB* | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration : ____ / ____ *Signature :*

MasterCard CB VISA

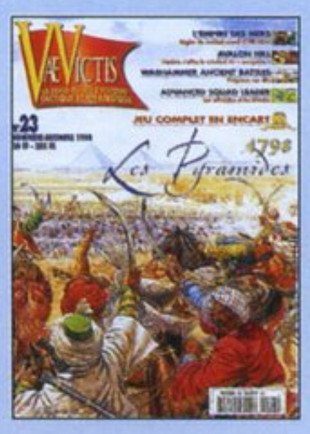
L'ensemble de cette page constitue un BON DE COMMANDE. Vous pouvez, soit la découper, soit la photocopier, et nous la renvoyer dûment remplie avec votre règlement.
Si vous passez à Paris, n'hésitez pas à venir nous rendre visite. Tous les ouvrages présentés ici sont (sauf rupture momentanée de stock), disponibles dans nos rayons, en compagnie de milliers d'autres.

FORMEZ VOS BATAILLONS

N° 20 - Jeu en encart : ***Denain 1712*** ● Art de la guerre : **La guerre des Gaules** ● Jeux avec hexagones : *Successor, Krieg !* ● Règles : ***No Pasaran !*** *(Guerre éclair vol.I)* ● Coup de main : *Peinture sur figurine 25 mm.* ● Organisation : *Les DLC français* ● Scénarios : *ASL, DBM, Champs de Bataille, Europa.*

N° 21 - Jeu en encart : ***Alésia 52 av. J.-C.*** ● Art de la guerre : **Méditerranée 1941** ● Jeux avec hexagones : *Over the Top, ASL* ● Extensions : ***No Pasaran !, Section d'assaut, Pour l'Empereur, En pointe toujours !*** ● Interview : *James Dunnigan* ● Scénarios : *ASL, Pour l'Empereur !, En pointe toujours.* ● Ecole de guerre : *bien débuter à ASL.*

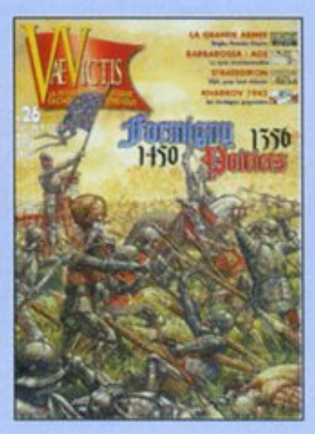
N° 22 - Jeu en encart : ***Merkur - Crète 1941*** ● Art de la guerre : **L'expédition d'Egypte** ● Jeux avec hexagones : *Rivoli 1797, March to Victory, ASL* ● Extensions : ***Orages d'acier, Guerre éclair II : France 1940*** ● Campagne : *Bannockburn 1314* ● Scénarios : *ASL, DBM, SA* ● Ecole de guerre : *le jeu par correspondance, bien débuter à ASL (2e partie).*



N° 23 - Jeu en encart : ***Les Pyramides 1798*** ● Art de la guerre : **1918, la reprise de la guerre de mouvement** ● Jeux avec hexagones : *The Sun Never Sets, Pax Britannica, la Bataille* ● Jeux avec figurines : *Warhammer Ancient Battles* ● Règles : ***L'Empire des mers*** ● Scénario *ASL* ● Ecole de guerre : *bien débuter à ASL (3e partie).*

N° 24 - Jeu en encart : ***Le Matz 1918*** ● Art de la guerre : **1943 sur le front de l'est** ● Jeux avec hexagones : *Columbia Games, For the People* ● Extension : Les peuples de la Mer ● Règles : ***Guerre éclair III 1914*** ● Scénario *ASL, DBM-Thalassa-Naumachiae* ● Ecole de guerre : *bien débuter à ASL (4e partie).*

N° 25 - Jeu en encart : ***Kharkov 1943*** ● Art de la guerre : **La guerre de Cent Ans** ● Evénement : *Vincennes 99* ● Jeux avec hexagones : *Objectif Moscou, Conquest of Gaul, Les Desktop Games* ● Extensions : *Les Prussiens 1813* ● Règles : ***Le Grand cirque II 41-43*** ● Scénarios : *ASL, Pour l'Empereur, SA*

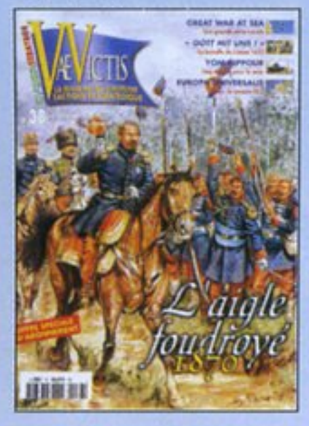


N° 26 - Jeu en encart : ***Poitiers 1356 et Formigny 1450*** ● Art de la guerre : **La bataille de Normandie** ● Jeux avec hexagones : *Barbarossa AGS* ● Extensions : *Kharkov 1943* ● Règles : ***La Grande armée,*** *règles napoléoniennes* ● Scénarios : *ASL, Kharkov 1943* ● Ecole de guerre : *bien débuter à* ***DBA.***

N° 27 - Jeu en encart : ***Normandie 1944*** ● Art de la guerre : **L'engagement américain au Viet-nam** ● Jeux avec hexagones : *Storm over Scandinavia, Last Days of the Grande Armée* ● Extensions : Les Autrichiens 1813 ● Règles : ***Guerre éclair IV,*** Le désert 1942-1943 ● Scénarios : *ASL, Pour l'Empereur, No Pasaran !*

N° 36 - Jeu en encart : ***De Bull Run a Appomatox*** ● Art de la guerre : **La campagne de 40** ● Jeux avec hexagones : *Bonaparte in Italy* ● Extension : *Furia Francese.*

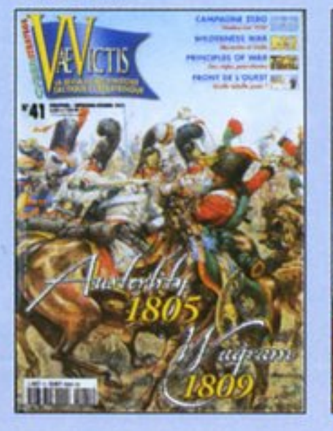
N° 37 - Jeu en encart : ***France 1940 - Plan jaune*** ● Art de la guerre : **La marche à la guerre 1860-1870** ● Jeux avec hexagones : *Khyber Pass Games* ● Scénarios : *ASL, Nam, EPT II.*



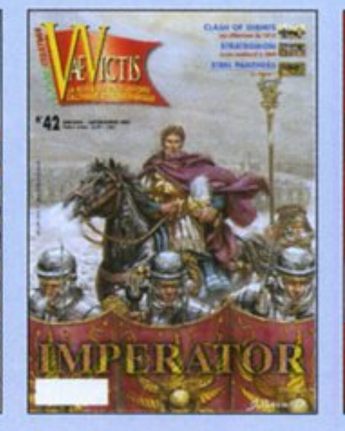
N° 38 - Jeu en encart : ***1870 - L'aigle foudroyé*** ● Art de la guerre : **La guerre du Kippour 1973** ● Jeux avec hexagones : *Great War at Sea, Rome at War !* ● Scénarios : *DBR, EPT II, SA.*

N° 39 - Jeu en encart : ***Kippour 1973*** ● Art de la guerre : **Campagne du pacifique** ● Jeux avec hexagones : *Fallschirmjaeger* ● Règles : *La flèche brisée* ● Analyse : *DBA 2e édition* ● Scénarios : *ASL, EPT II.*

N° 40 - Jeu en encart : ***Typhon sur le Pacifique*** ● Art de la guerre : **Campagne du danube** ● Jeux avec hexagones : *Kasserine, Highway to Kremlin* ● Ecole de guerre : *Armées hellénistiques à DBM* ● Scénarios : *SA, EPT II.*



N° 41 - Jeu en encart : ***Les campagnes de 1800-1805-1809*** ● Art de la guerre : **L'armée romaine de l'empire** ● Jeux hexagones : *Guderian's Blitzkrieg II* ● Jeux figurines : *Principles of War* ● Scénarios : *ZERO!, EPT II.*

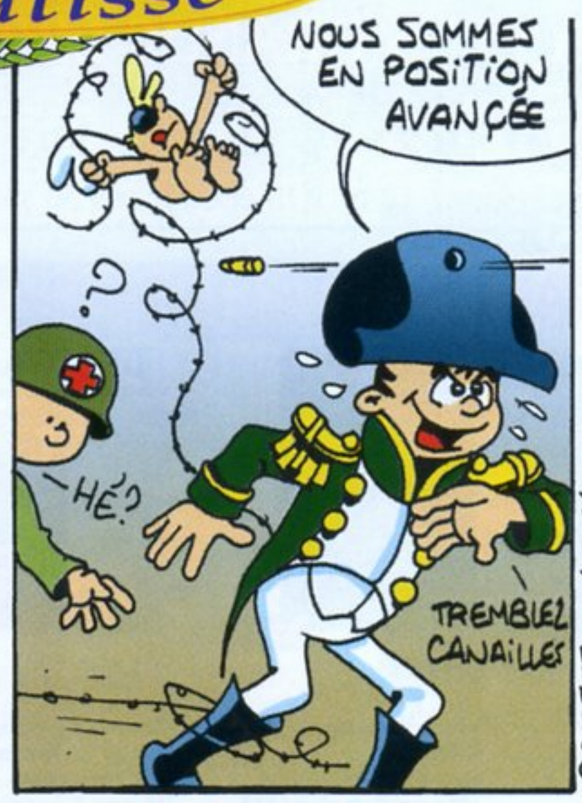


N° 42 - Jeu en encart : ***Imperator*** ● Art de la guerre : **L'Armée Rouge en 1941** ● Ecole de guerre : *Armées médiévales à DBM* ● Jeux avec hexagones: *série Turning the tables, Clash of Giants* ●● Scénarios : *ASL, EPT II, SA.*

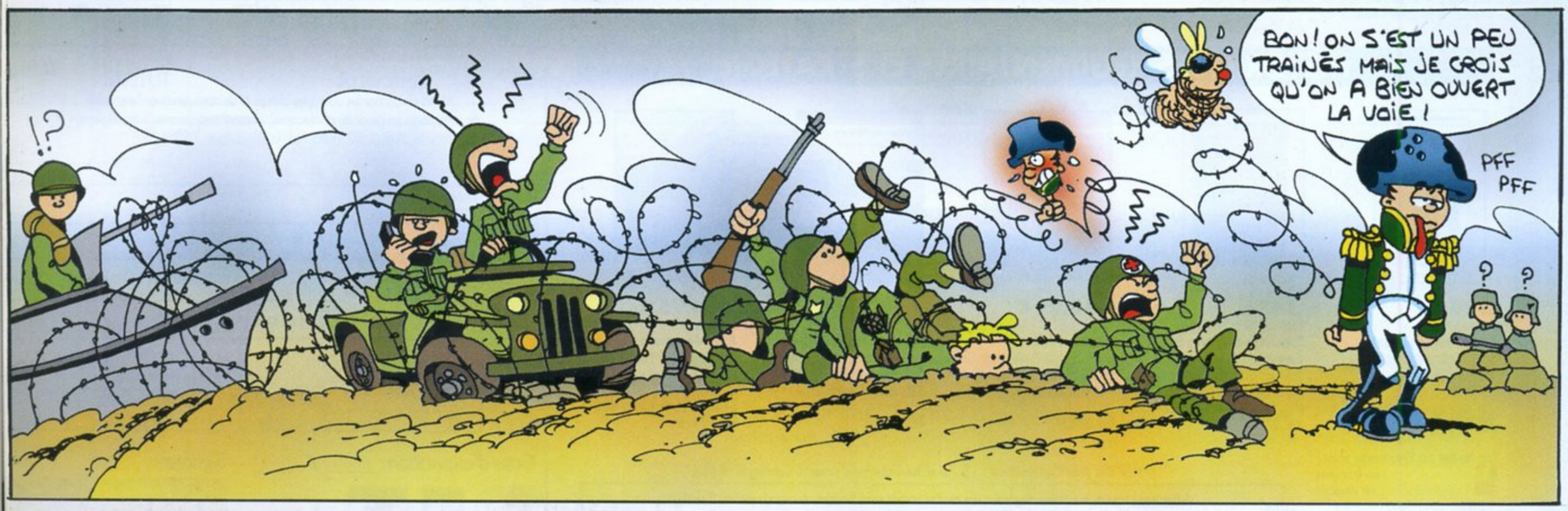
N° 43 - Jeu en encart : ***Barbarossa 1941*** ● Evénements : *Vincennes 2001* ● Art de la guerre : **La guerre de Sept Ans en Amérique** ● Jeux avec hexagones : *Thirty Years War, Blitzkrieg General II, Cæsar in Alexandria* ● Scénarios : *ASL, Imperator, DBM.*

CIEL DE BATAILLE

par Batisse



BATISSE 04/WSK



D'ANCIENS NUMEROS...

N° 28 - Jeu en encart : ***la Drang 1965*** ● Art de la guerre : **La campagne de Suisse en 1799** ● Jeux avec hexagones : Les jeux Columbia ● Ecole de guerre : Constituer son armée à *DBM* ● Campagne : les Polonais 1939 ● Extension : *SPQR* : La Seconde Guerre punique ● Règles : ***Croix de guerre*** ● Scénar: *ASL.*

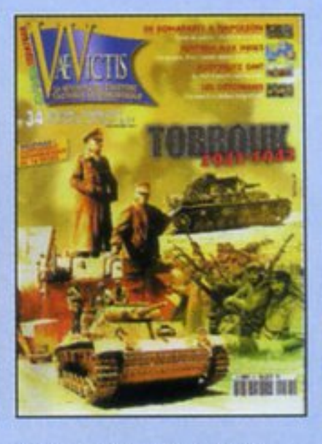
N° 29 - Jeu en encart : ***Zürich 1799*** ● Art de la guerre : **La phalange d'Alexandre à Scipion** ● Jeux avec hexagones : *La Grande Guerre, Vinci* ● Extension : L'armée anglaise en Espagne ● Campagne : Les Cosaques d'Hitler ● Extensions : *la Drang 1965, Croix de Guerre* ● Scénar. : *ASL, Pour l'Empereur, EPT.*

N° 30 - Jeu en encart : ***Champs de bataille III, l'antiquité classique*** ● Art de la guerre : **Le combat tactique à l'ouest 1944-45** ● Jeux avec hexagones : Paths of Glory ● Règles : *Tanks !, Pavillon noir* ● Campagne : Les Cosaques d'Hitler ● Ecole de guerre : *Jours de Gloire* ● Scénarios : *SA.*

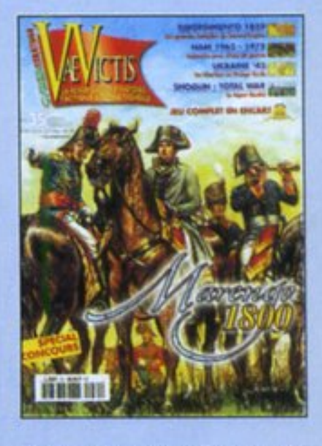
N° 31 - Jeu en encart : ***En pointe toujours II Normandie 44*** ● Art de la guerre : **Frédéric le Grand** ● Strategikon : Bien débuter à DBM ● Jeux avec hexagones : *Cataphract, la série Napoleonic brigade, de Bonaparte à Napoléon* ● Scénarios : *EPT, SA.*

N° 32 - Jeu en encart : ***Leuthen 1757*** ● Art de la guerre : **Indochine 1954-1954** ● Jeux hexagones : *american Wars, Burma* ● Règles : *Ost !* ● Scénarios : *SA, EPT II.*

N° 33 - Jeu en encart : ***Dien bien phu 1954*** ● Art de la guerre : **Afrique du Nord 1942** ● Règles : ***Volnitza !*** ● Jeux avec hexagones : *Triumph & Glory, Standard combat Serie* ● Scénarios : *Pavillon noir.*



N° 34 - Jeu en encart : ***Tobrouk 1941-1942*** ● Art de la guerre : **La 2e campagne d'Italie** ● Jeux avec hexagones : *Austerlitz Panzer Grenadier* ● Mini-jeu : ***Suffren aux Indes*** ● Aide de jeu : *DBP 1954* ● Les Ottomans.



N° 35 - Jeu en encart : ***Marengo 1800*** ● Art de la guerre : **La guerre de sécession** ● Jeux avec hexagones : *Risorgimento, Ukraine 43* ● Extension : ***Tanks 2, Nam 1965-1975*** ● Scénarios : *ASL.*

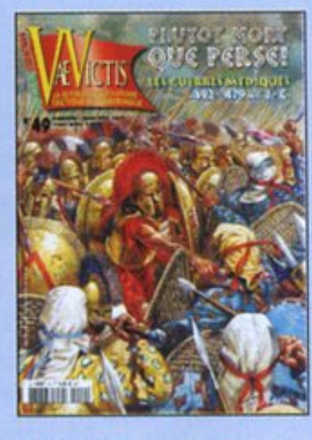
N° 44 - Jeu en encart : ***Batailles pour le Canada*** ● Art de la guerre : **La France de Philippe-Auguste** ● Ecole de guerre : *Les barbares à DBM* ● Jeux avec hexagones : *Reds !* ● Scénarios : *DBM, DBG.*

N° 45 - Jeu en encart : ***Au fil de l'épée*** ● Art de la guerre : **Verdun 16-18** ● Jeux avec hexagones : *Brandywine, germantown, Prussia's Glory, This Accursed Civil War* ● Extension : *DBN EPT II.* ● Scénarios : *EPT II, DBN.*

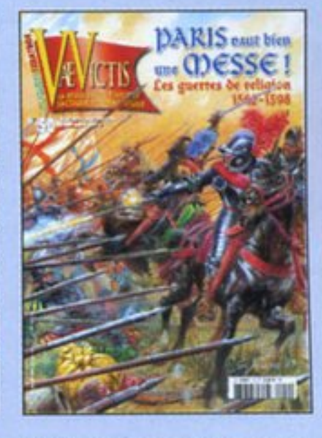
N° 46 - Jeu en encart : ***Verdun 1916*** ● Art de la guerre : **La campagne de Pologne 1807** ● Jeux avec hexagones : *Soldier's kings, Accross the Rappahannock* ● Figurines : *Warhammer English civil war* ● Scénarios : *DBG, SA II, ASL.*

N° 47 - Jeu en encart : ***Pologne 1806-1813*** ● Art de la guerre : **L'offensive des Ardennes 1944** ● Jeux avec hexagones : *Napoleonic Wars, The Killing Ground* ● Ecole de guerre : *Le Bas-Empire romain à DBM* ● Scénaris : *SA II.*

N° 48 - Jeu en encart : ***Ardennes 1944*** ● Art de la guerre : **Les guerres médiques** ● Jeux avec hexagones : *WW II : Barbarossa to Berlin* ● Campagne : *Omdurman 1898* ● Scénarios : *ASL, SA II, DBG.*



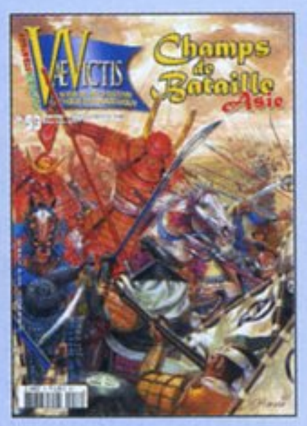
N° 49 - Jeu en encart : ***Guerres médiques 492-479 av. J.-C.*** ● Art de la guerre : **Les guerres de religion** ● Que choisir : *von Manstein's Backhand Blow* ● Analyse : *Sid Meier's Civilization : The Boardgame* ● Extension : *Ardennes 44.*● Scénarios : *EPT II, CdB.*



N° 50 - Jeu en encart : ***Les guerres de religions*** ● Art de la guerre : **L'armée soviétique en 1943** ● Jeux avec hexagones : *Fading Legions* ● Règles : ***Felicior Augusto....*** ● Extension : Tanks ! 3 « l'infanterie » ● Scénario : *ASL.*

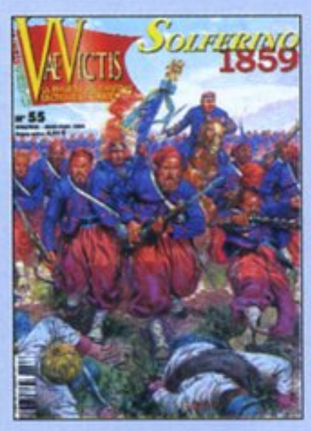
N° 51 - Jeu en encart : ***EPT III : KOURSK 1943*** ● Art de la guerre : **La campagne de France de 1814** ● Jeux avec hexagones : *Le soleil d'Austerlitz, Brute Force* ● Jeu avec figurines : *De Sumer à Constantinople* ● Ecole de guerre : Paris vaut bien une messe ● Scénario : DSC.

N° 52 - Jeu en encart : **Les campagnes de France 1792/1814** ● Art de la guerre : **Les armées d'Asie XIIe-XVe siècles** ● Jeux avec hexagones : *Iron Tide, Streets of Stalingrad* ● Campagne DBM : *Les Lydiens* ● Ecole de guerre : *Paris vaut bien une messe* ● Scénario : ASL, Shiloh, EPT III.

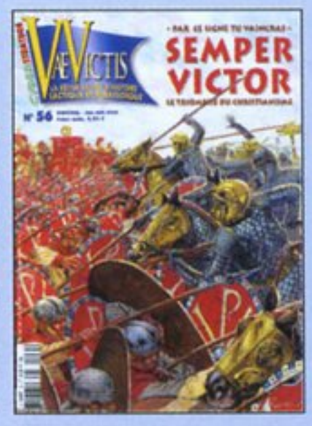


N° 53 - Jeu en encart : **Champs de bataille IV** ● Art de la guerre : **Stalingrad et la campagne de 1942** ● Que choisir : *jeux de cartes* ● Jeux avec hexagones : *Rise of the Roman Republic, Lock'n Load* ● Campagne SA II : *Normandie 44* ● Ecole de guerre : *Jours de gloire campagne, En pointe toujours : l'artillerie* ● Scénario : Guérilla II.

N° 54 - Jeu en encart : **Stalingrad 1942** ● Art de la guerre : **La campagne d'Italie de 1859** ● Jeux avec hexagones : *Les jeux polonais* ● Jeu avec figurines : *Megiddo 1456 av.J-C , Revolution & Empire* ● Extension : *CdB IV, le Japon* ● Ecole de guerre : *En pointe toujours : les blindés* ● Scénario : Lock 'N Load, DBM



N° 55 - Jeu en encart : **Solferino 1859** ● Art de la guerre : **L'Empire romain sous Constantin** ● Jeux avec hexagones : *Go tell the spartans, Tyrant* ● Jeu avec figurines : *Le royaume de Bavière* ● Extension : *Felicior Augusto, le Bas Empire* ● Ecole de guerre : *Nach Stalingrad* ● Scénarios : *Lock 'N Load, ASL, Felicior Augusto, Stalingrad.*



N° 55 - Jeu en encart : **Semper Victor** ● Art de la guerre : **L'utilisation des blindés en Normandie** ● Jeux avec hexagones : *pasaran, Age of Napoléon, Europe Engulfed, Tyrant* ● Jeu avec figurines : *Les Teutoniques* ● Extension : *Les braves gens (DBG)* ● Ecole de guerre : *Nach Stalingrad* ● Scénarios : *Solferino 1859, Stalingrad, Les Braves gens.*

Figurines **25 mm** hors-commerce en plomb, (livrées non peintes)

...ET ABONNEZ-VOUS !

Vous recevrez gratuitement ces TROIS figurines totalement inédites, spécialement créées pour vous par *VæVictis*.

VV 57

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) pour un an à *VAEVICTIS***

6 nos (à partir du n° **58**) : **France** ❒ **35 €** **DOM-TOM, export** ❒ **42 €**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS** (cercler les nos choisis)

N° 9, 10, 11, 12, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35,36,37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, *chaque* **6,95 €, franco** ..... €

● **RELIURES** (pour 12 nos), **18,50 € pièce, franco** ..... €

● **CI-JOINT MON REGLEMENT DE** ..... €

par ❒ **Chèque bancaire à l'ordre d'Histoire & Collections** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| *mois année*

Signature :

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

.....Ville .....

Code postal ..... Pays .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

E-MAIL : abonnement@histecoll.com - vpc@histecoll.com

Bon à découper (ou photocopier) et à renvoyer avec votre règlement à l'ordre de

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01 40 21 18 20 Fax : 01 47 00 51 11

VV 57

VOTRE PETITE ANNONCE PARTICULIERS

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE

❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers

10,50€
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

Pour les annonces professionnelles : contacter Sandra Villermois
Tel : 01.40.21.17.94 **E-mail : sandra@histecoll.com**

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

L'ACTUALITÉ du jeu d'histoire avec figurines est particulièrement riche en ce moment. Voici donc une présentation rapide de quelques publications à se procurer pour passer de bonnes vacances…

Jean-Philippe IMBACH

ARMIES OF CHIVALRY

Ce huitième supplément – déjà ! – pour *Warhammer Ancient Battles* aborde les combats au bon temps de la chevalerie. Comme d'habitude avec les productions Warhammer Historical, la présentation est très soignée : la magnifique couverture de Guiseppe Rava et la quinzaine de pages centrales avec moult photos couleurs donnent une envie irrésistible de se lancer dans des charges tumultueuses avec des 25 mm, l'échelle de prédilection de cette règle. Le livret, d'une soixantaine de pages, débute par les règles spécifiques à cette période, par exemple pour rendre les effets de l'artillerie et des armes à feu « primitives » ou encore pour simuler l'impact des « forteresses roulantes » des Hussites.

Le sujet étant très vaste, ce supplément n'aborde pas la totalité du moyen-âge, mais « seulement » la période tardive, avec des armées des XIVe et XVe siècles. Par contre,

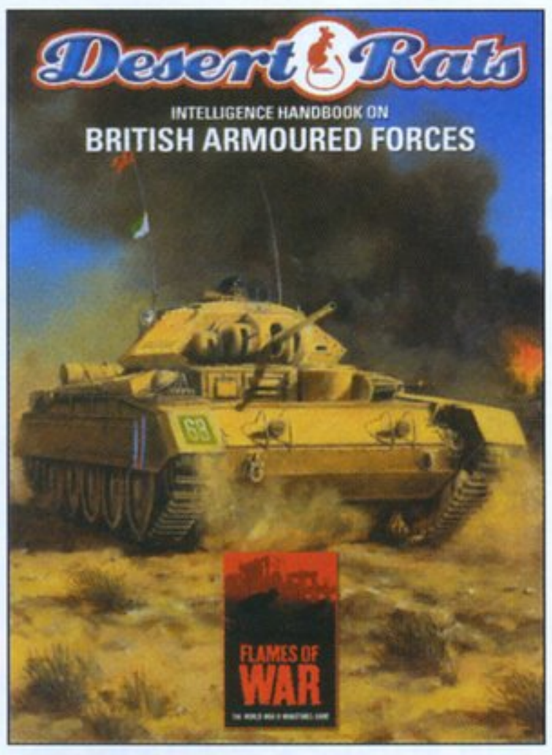
la zone géographique couverte est relativement étendue, puisque les dix-neuf listes d'armées débordent largement de l'Europe de l'Ouest, pour atteindre la Russie, les derniers Byzantins et les Turcs Ottomans, en passant par la Pologne, la Hongrie, la Roumanie, sans oublier l'Ordre Teutonique. L'époque est bien sûr centrée sur la guerre de Cent Ans, puis sur l'affrontement indirect entre Charles le Téméraire et Louis XI, via les redoutables Suisses, pendant que la guerre des Deux-Roses ravage l'Angleterre. Vous aurez aussi la possibilité de faire des armées flamandes ou italiennes. Bref, le choix d'une armée dans ce supplément est... cornélien !

Armies of Chivalry, supplément en anglais pour *Warhammer Ancient Battles*. Publié par Warhammer Historical Wargames. Prix indicatif : 25 €.

DESERT RATS

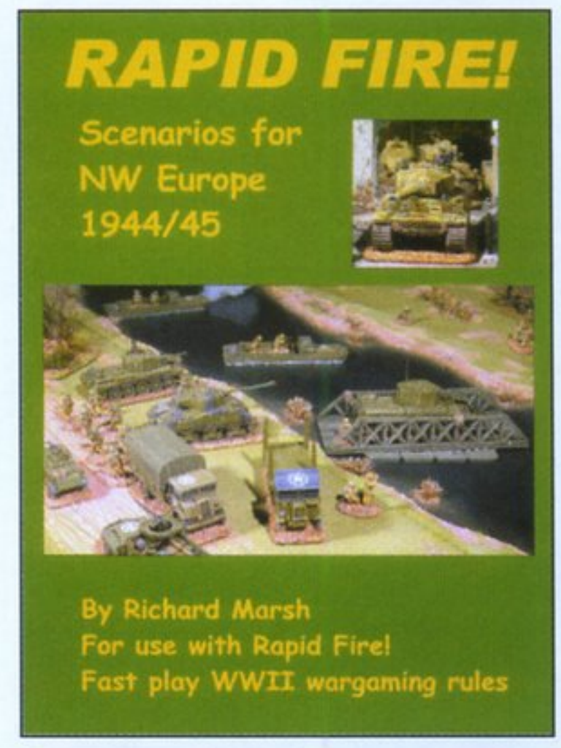
Battlefront, la dynamique firme néo-zélandaise, poursuit la production de suppléments pour la règle *Flames of War* avec, cette fois-ci, un livret consacré aux « Rats du désert ». De fait, vous pourrez découvrir non seulement les avantages et les inconvénients des forces blindées britanniques en Afrique du Nord, mais aussi les exploits des SAS et du Long Range Desert Group sur les arrières ennemis. Comme à l'accoutumé, le livret de près de soixante-dix pages est un modèle du genre en termes de présentation didactique des informations et un débutant sera parfaitement guidé dans ses premiers pas.

La première partie du supplément est consacrée aux règles spécifiques et aux listes d'armées précises pour se constituer soit une compagnie de chars « lourds » (avec des Grant/Lee ou des Sherman) ou « légers » (Stuart ou Crusader), soit une compagnie d'infanterie motorisée, soit une compagnie d'automitrailleuses (Marmon Harrington, Humber, Daimler ou AEC), soit, enfin, une patrouille de SAS ou du LRDG. Vous trouverez ensuite de nouvelles règles pour le combat de nuit et pour les canons antichars et autres « PAK ». Ces dernières se substituent aux règles de base. Les pages centrales, illustrées de figurines et véhicules peints, sont comme toujours un régal pour les yeux et une invitation au jeu.



Enfin, deux types supplémentaires de mission font leur apparition : le « raid » et le « chaudron ». Dans le premier cas, le défenseur est dispersé sur toute la table et l'attaquant doit détruire des objectifs adverses, puis se replier avec le moins de pertes possible. Au contraire, dans le second cas, le défenseur est regroupé en hérisson au centre de la table et doit résister à l'attaquant jusqu'à ce que les secours arrivent. Bref, les amateurs de chevauchée du côté de Gazala seront comblés par ce nouveau supplément : *« Tally Ho » !*

Desert Rats, supplément en anglais pour *Flames of War*. Publié par Battlefront. Prix indicatif : 20 €.



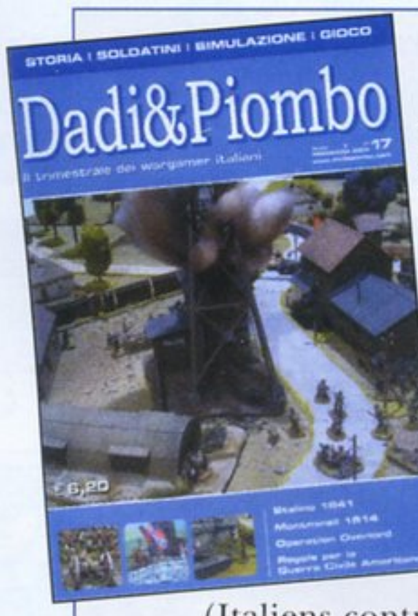
NW EUROPE 1944/45

Les amateurs de *Rapid Fire!* seront comblés par la sortie d'un nouveau livret qui regroupe pas moins de dix-sept scénarios originaux pour leur règle préférée. Les actions se déroulent sur le front ouest, entre juin 1944 et avril 1945. Face aux Allemands, vous pourrez aligner non seulement des Britanniques et des Américains, mais aussi des Canadiens, des Polonais, des Belges et des Français. Les scénarios proposés sont très différents les uns des autres et les joueurs devront faire face à de multiples situations tactiques. En outre, une partie des scénarios n'oppose qu'un nombre réduit de figurines, épaulées par quelques véhicules de part et d'autre : ces parties-là pourront être jouées avec des figurines de 25/28 mm plutôt que des 15/20 mm.

Outre un premier scénario d'introduction, idéal pour les débutants, les scénarios sont regroupés, par quatre, en « chapitres », qui couvrent chacun un épisode des combats en Europe de l'Ouest. Ainsi, le premier chapitre traite de la campagne de Normandie au travers d'un débarquement (sur Gold), d'un affrontement entre Tigre et Churchill, d'un passage en force de la Seine, etc. Le chapitre suivant concerne les combats en France, Belgique et Hollande, avec, entre autres, un choc entre Sherman et Panther du côté de Nancy et un assaut amphibie de commandos britanniques du côté des bouches de l'Escaut. Pour les quatre suivants, nous sommes dans les Ardennes et sur les bords du Rhin. Enfin, les quatre derniers se passent en 45, en Allemagne et en Hollande, avec en particulier un raid de SAS français derrière les lignes ennemies. Comme toujours, chaque scénario est très bien présenté, avec un historique intéressant, les forces en présence, leur objectif, une carte de la table de jeu, etc.

Scenarios for NW Europe 1944/45, supplément en anglais pour *Rapid Fire!* Publié par Rapid Fire! Publications. Prix indicatif : 25 €.

SUR LE FRONT DES REVUES



Le numéro 17 de notre confrère transalpin *Dadi&Piombo* vient de paraître, avec un contenu très varié. Vous trouverez par exemple un scénario *Rapid Fire!* (Italiens contre Russes en 1941), un historique et des listes d'armées sur la guerre de succession du Portugal (à la fin du XIVe siècle), une planche de présentation des uniformes de la cavalerie du royaume de Sardaigne lors de la campagne de 1859, une (courte) règle sécession, un scénario sur Montmirail (1814), etc. De quoi regretter de ne pas lire l'italien...

Les Espagnols de *Wargames Soldiers & Strategy* ont résolu le problème en faisant paraître leur revue directement en anglais. Entre autres, dans ce quatrième numéro : un gros dossier sur la guerre de Sécession, l'armée prussienne en 1813, l'armée anglaise pendant la Révolution américaine, la Garde de l'Armée Rouge et une série d'articles sur la peinture et la réalisation du terrain, le tout illustré de superbes photos de 25 mm... ❑

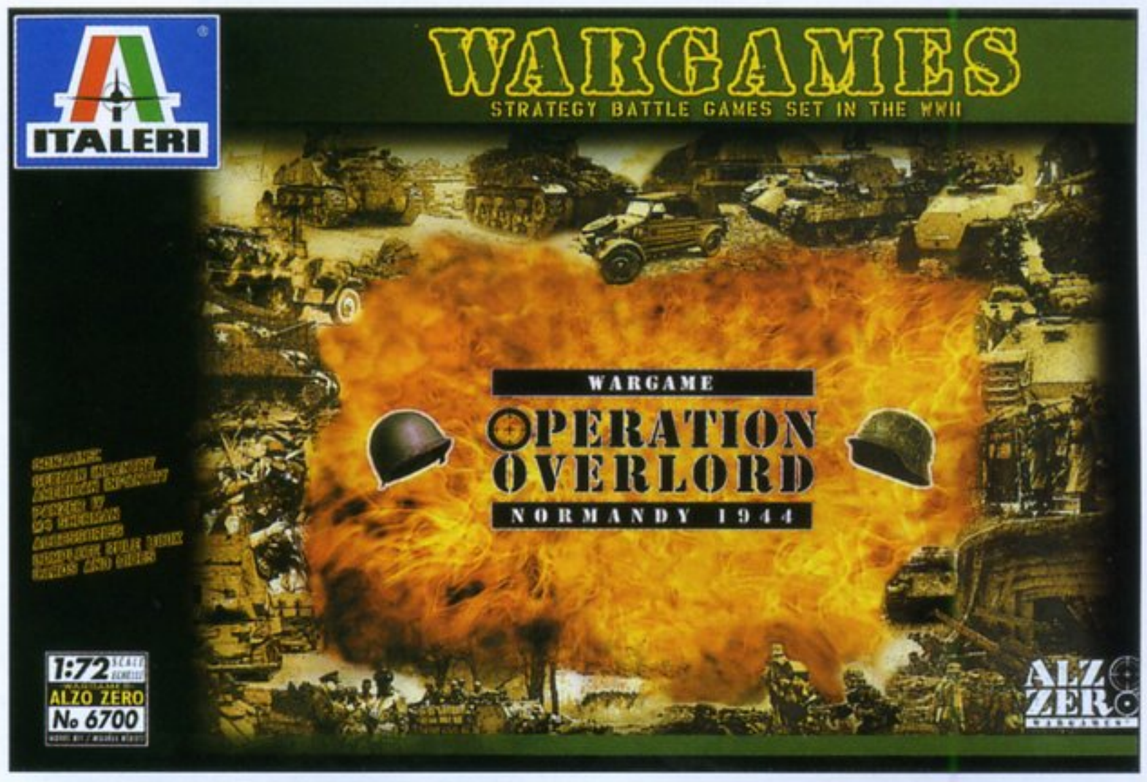
Operation Overlord

Un des problèmes du jeu d'histoire avec figurines est que ce n'est pas un jeu « immédiatement consommable » : bien que cela fasse aussi le charme de notre hobby, le débutant est souvent déçu, voire frustré, quand il comprend qu'il lui faudra, outre ingurgiter les règles, partir en quête de figurines, de décors, etc. Pour pallier ce défaut et inciter les jeunes et moins jeunes à nous rejoindre, le célèbre fabricant de maquettes Italeri a pris une heureuse initiative qui, nous l'espérons, rencontrera un franc succès. Cette firme italienne présente en effet une boîte complète, au 1/72e, comportant une centaine de fantassins allemands, une centaine d'Américains, une maquette de Panzer IV H, une autre de Sherman (toutes les deux à monter)... et une règle de jeu, accompagnée de deux paquets de quarante cartes d'action et de dés à dix faces. Bref, tout ce dont nous rêvions lorsque nous étions « gamins » !

Le livret de règle fait une cinquantaine de pages, plus quelques pages indépendantes avec un résumé des mécanismes de jeu. Les mécanismes de jeu s'articulent autour des cartes d'action : chaque joueur reçoit en début de partie un nombre de cartes fonction du nombre d'unités qu'il contrôle. Chaque carte comporte une action (mouvement, embuscade, assaut, tir et tir de saturation) et un niveau de priorité (de un à six, un étant la priorité la plus importante). Un joueur « active » une unité (groupe de combat, sniper, char, etc.) en jouant une carte pour cette unité. L'adversaire peut « contrer » l'action en jouant immédiatement une carte de priorité plus importante ou bien, au contraire, laisser l'adversaire jouer sa carte. Par exemple, le premier joueur décide de faire un « Mouvement » en priorité « 4 », son adversaire le contre en faisant un « tir » de priorité « 3 ». Dans ce cas, le tir est résolu et les éventuels survivants pourront ensuite faire leur mouvement. En fait, les « bonnes » cartes sont celles avec des priorités importantes, mais il faut choisir entre les jouer de manière « offensive » ou bien les conserver pour « contrer » l'adversaire.

Pour les tirs, le joueur lance un nombre de d10 proportionnel à la puissance de feu de son unité (un fusil aura moins de dés qu'une mitraillette qui en aura elle même moins qu'une mitrailleuse, etc.). Pour chaque « touche », il peut relancer un d10 sur la table des effets du combat. Bien entendu, des modificateurs tactiques influent sur les chances de toucher et de faire des pertes. Les combats au corps à corps se résolvent de manière similaire. Pour les véhicules, les principes sont également les mêmes et sont basés sur l'utilisation de d10, avec des tables de modificateurs et de résultats spécifiques. Par exemple, un char peut avoir sa tourelle bloquée, une chenille en moins, etc. Pour les tests de moral... prenez encore 1d10. Bref, tout est basé sur l'utilisation de d10 et un débutant pourra facilement assimiler les mécanismes. Pour finir, vous trouverez dans le livret des listes d'armées, avec un système de budget : les débutants découvriront également les joies des longues soirées de cogitations intensives pour trouver l'armée gagnante... Trois scénarios complètent le tout. En conclusion, voici de quoi convertir des jeunes au jeu d'histoire, d'autant plus qu'une version en français est en préparation. Regrettons simplement le prix un peu élevé de l'ensemble.

Operation Overlord, Normandy 1944, règle, figurines et maquettes pour reconstituer les combats de Normandie. Produit par Italeri. Prix indicatif : 75 €.



AU RAYON « DBX »...

● DBR 2.0

La dernière version de *De Bellis Renationis*, la règle du Wargames Research Group consacrée à la période Renaissance, remontait à juillet 1997. La version 2.0, parue en ce début d'année, était donc attendue avec impatience par les joueurs « *DBR* ». Cette révision majeure apporte sont lot de modifications profondes ou de détails. Le placement du terrain et les mécanismes de déploiement sont par exemple complètement revus. De plus, comme pour les dernières versions de *DBM*, les corps « mixtes », mélangeant allègrement infanterie et troupes montées, sont maintenant pénalisés (plus de PIPs nécessaires à leurs déplacements), sauf, bien entendu, pour des formations historiques, avec des cavaliers mélangés à des tireurs ou des dragons. Avec la 2.0, il est également possible de faire, sans pénalité, des groupes de plus de quatre éléments de front.

Mis à part le cas des Sk (X), armés de grenades, les autres troupes légères à pied ne peuvent plus contacter le front ou le flanc d'un ennemi, à moins que ce ne soit en terrain difficile ou que l'ennemi ne soit un autre Skirmishers ou un élément de train (artillerie, éléphant, etc.) ou naval. Les combats, tirs ou mêlées, reçoivent leur lot de subtiles modifications et il faudra bien faire attention à jouer la 2.0 et pas un mélange des deux dernières versions... Pour le moral, les éléments ne sont plus tous équivalents : grosso-modo, les troupes légères ne valent plus qu'un demi-élément et les éléphants, l'artillerie (S) ou (O), les Ln (S) ou Pi (S)... deux. Bref, avec ce système, la perte de troupes « d'élite » peut rapidement amener l'effondrement d'un corps... comme dans la réalité.

En ce qui concerne les cours de la « bourse aux armées », il est trop tôt pour savoir avec certitude quelles armées vont se trouver avantagées ou désavantagées par cette 2.0 : les prochains tournois *DBR* seront donc l'occasion de surprendre vos adversaires en dénichant avant tout le monde une armée « gagne-tout ». Bonne quête !

DBR 2.0, règle en anglais pour reconstituer les combats de la Renaissance. Publiée par le Wargames Research Group. Prix indicatif : 10 €.

● DBA 2.2

La version 2.1 de *De Bellis Antiquitatis* est sortie en juillet 2003 (cf. *VV* 52), sous forme d'une feuille d'amendements, car le stock de « 2.0 » n'était pas épuisé. Maintenant, il l'est et une version 2.2, plutôt que 2.1, est disponible. En fait, les changements par rapport à la version de l'été dernier sont très minimes et cosmétiques : la règle 2.2 est une 2.0 avec les nombreux amendements 2.1 et quelques précisions supplémentaires (en particulier sur les zones de contrôle). Bref, les fanas de *DBA* ne seront pas complètement déroutés par une kyrielle de nouveautés : la 2.2 est vraiment une révision « mineure » de leur règle préférée.

DBA 2.2, règle en anglais pour reconstituer les combats « antique-médiéval ». Publiée par le Wargames Research Group. Prix indicatif : 10 €.

● De Bellis Historicae

DBH n'est pas une nouvelle production WRG, mais une variante de *DBA* proposée par un joueur français. De fait, il est nécessaire de posséder *DBA* pour jouer à *DBH*, qui ne reprend pas toutes les règles de base, mais comporte seulement des amendements. Le livret, d'une quarantaine de page au format A5, est clair et bien présenté. Son auteur est un passionné de la période classique (du Ve siècle avant notre ère au Ve siècle après), qui souhaitait avant tout recréer des combats historiques avec plus de précisions que *DBA*, sans être obligé de passer au « gigantisme » de *DBM*.

DE BELLI HISTORICAE
VARIANTE AUX REGLES DE BELLIS ANTIQUITATIS v. 2.0
ANTIQUITE CLASSIQUE
498 avant JC à 496 AD
Erick MAZZOLA

Parmi les modifications apportées, notez l'apparition de sous-classes. Par exemple, les Warband sont partagées en « Celtes » et « Germains » ; les Psiloi armés d'arc ou de frondes sont différents de ceux armés de javelots ; les *Principes* sont différents des *Hastati*, etc. En fait, même si la dénomination et la répartition ne sont pas strictement identiques, cette nouvelle classification est assez semblable à celle de *DBM*. Plus original, les généraux influent sur le nombre de PIPs en fonction de leur qualité : les meilleurs – Alexandre le Grand, Hannibal, César, etc. – ajoutent 2 PIPs au résultat de leur dé. Les armées sont organisées en corps et ces corps bougent alternativement, en fonction de l'initiative du commandant en chef. Qui plus est, leur seuil de démoralisaton n'est pas fixe, mais aléatoire et testé avec 2d6 à la fin de chaque tour où des éléments ont été perdus. Notez aussi que les éléments peuvent dérouter et être ralliés. Dans l'ensemble, les règles sont moins abstraites et un peu plus complexe que celles de *DBA*.

De fait, nous avons avec *DBH* un système de jeu intermédiaire entre *DBA* et *DBM*, mais, plutôt que de partir, comme certains, de *DBM* pour aboutir à un *DBM 150* ou *200*, l'auteur a choisi *DBA* comme base de modification, avec pour idée directrice la notion de reconstitution des grandes batailles de l'antiquité classique. Ce livret de règle est accompagné par un premier volume de listes d'armées pour les Ve et IVe siècles avant J.-C. : là encore, ces listes sont très orientées « reconstitution » et elles permettront aux débutants de ressentir le souffle épique des grandes batailles historiques sans se lancer dans de longues recherches.

DBH, amendements à DBA et listes d'armées, en français, pour reconstituer les batailles de l'antiquité classique. Renseignements : Erick Mazzola, 18 rue de la Cloche, 77300 Fontainebleau ou par e-mail à mza_dbh @hotmail.com. Site web: http://monsite.wanadoo.fr /dbh/. Prix indicatif : 8 € par livret.

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par C. Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

LES PERSES — Vendell 25 mm

LES PERSES — Black Tree 25 mm

Malgré ses armées immenses, avec des contingents de tous les peuples d'Asie mineure, l'empire perse ne peut s'opposer à Alexandre le Grand qui renverse la dynastie achéménide...
Peinture Jérome Grebet

ELÉPHANT CARTHAGINOIS — Corvus belli 15 mm

Loin des grands centres de « production » d'éléphants de guerre, les Carthaginois utilisent une espèce indigène, présente sur les contreforts du Haut-Atlas, plus petite que ses cousins d'Inde.
Peinture C. Coquet

MIRLITON S.G.
DI GRAZZINI STEFANO
Via G. di Vittorio 7
50029 Tavernuzze (FI) italia
Tél./Fax : 0055/2020000 – E-mail : info@mirliton.it
Visitez notre site internet www.mirliton.it

Nouveautés 15 mm : l'Armée Etrusque du IV - III[e] Siècle avant JC

Groupe de commandement à pied (4 miniatures)

Miniatures 15 mm
ARMEE ETRUSQUE 650 - 280 AV. JC
Paquets d'armée
Paquets d'armée 100 Jeunes Etrusques, 650 - 600 av. JC (33 infanteries, 6 cavaleries et 1 chariot léger) ..... **25 €**
Paquets d'armée 11 Ligue Etrusque, 399 - 280 av. JC (43 infanteries et 6 cavaleries) ..... **25 €**
Paquets
ET 1 Hoplite, premier rang, avec une lance et bouclier, attaquant (5 variantes) ..... **COD A**
ET 2 Hoplite, second rang, avec une lance et bouclier, attaquant (3 variantes) ..... **COD A**
ET 3 Infanterie Etrusque avec un bouclier italien et une lance (3 variantes) ..... **COD A**
ET 4 Infanterie avec des épées et haches, attaquant (4 variantes) ..... **COD A**
ET 5 Infanterie avec hache(3 variantes) ..... **COD A**
ET 6 Infanterie légère avec javelots (5 variantes) ..... **COD A**
ET 7 Archers et frondeurs (3 variantes) ..... **COD A**
ET 8 Groupe de commandement d'infanterie (1 général, un à pied et 2 sonneurs de cor) ..... **COD N**
ET 9 Groupe de commandement de cavalerie (1 général, et 3 cavaliers différents) **COD B**
ET 10 Cavalerie lourde (3 variantes) ..... **COD B**
ET 11 Cavalerie légère ..... **COD B**
ET 12 Chariot léger avec le roi Porsenna de Clusium ..... **COD D**
ET 13 Hordes (5 variantes) ..... **COD A**

Prochainement chez Mirliton une nouvelle gamme fantastique.
Fabrication de miniatures fantastiques à partir des moules Grenadier.

Demandez notre catalogue de plus de 400 photos en noir & blanc et 8 pages couleur
Envoyez-nous votre commande accompagnée de votre règlement (Ordre de paiement international, espèce ou carte de crédit)
nous n'acceptons pas les chèques bancaires et postaux

Prix du catalogue (frais de port inclus) :
Europe : 10 Euros
Asie et Amérique : 13 Euros
Océanie : 14 Euros

CHAMP DE MARS
FIGURINES REGLES TERRAINS

Le Petit Auxey 21190 Auxey-Duresses
Tél. : 03 80 21 20 68 – Fax : 03 80 21 63 06
e-mail : jcpcdm@club-internet.fr SITE : www.champdemars.com

Catalogue téléchargeable sinon 6 €
rembousable sur une commande d'au moins 60 €.

STOCK DISPONIBLE :
Boites d'armées 30 mm Warhammer Ancient Battles, essentiellement faites avec des figurines Gripping Beast :
NORMAND 180 €, SAXON WESSEX 185 €, ROMAIN EIR 230 €, VIKING 195 €
WARLORDS «romains» Bas Empire (Fall Of West) 250 €, HUNS FOW 210 €,
Gaulois 320 €, République Romaine 240 €
Sassanides 250 €, Almoravides 260 €, Andalous 250 €,
el cid espagnols 195 €
Macédoniens (navigator) 200 €
Aussi disponibles les figurines Artizan, Crusader, A&A (Carthage, Samnites), Navigator.
Guerre de 100 ans et 15[e] siècle chez Front Rank
Services de peinture :
FIGURINES : Les prix sont pour la peinture seule
il faut ajouter la figurine brute

PIETON	CAVALIER	CANON / CHARIOT
10 mm : 0.75 €	10 mm : 1.50 €	10 mm : 1 €
15 mm : 1,50 €	15 mm : 3 €	15 mm : 3 €
20 mm : 2,50 €	20 mm : 5 €	20 mm : 5 €
30 mm normal : 5 €	30 mm normal : 10 €	30 mm normal : 6 €
30 mm luxe : 7 €	30 mm luxe : 14 €	

Véhicules 15 mm : 6 € de plus que le prix de base en 1/285 +1 €
Et aussi navires au 1/6000 et maisons

Vente par correspondance (par chèque ou carte bleue).
Catalogue gratuit sur demande
Réduction de fidélité : *5% pour 305 € d'achat, 10% à partir de 610 € et plus (pas de limite dans le temps)*
Le transport est gratuit pour tout achat supérieur à 152 € sinon 5 €

Les Dieux grecs — Chiltern 25 mm

Si vous regrettez que Zeus et Athéna, entourés d'une servante et de gardes, soient interdits sur les tables *DBM*, lancez vous dans *HOTT* !
Peinture C. Coquet

Les gladiateurs — Trident 40 mm

Les combats de gladiateurs nécessitent un nombre réduit de figurines : il est donc possible d'investir dans le 40 mm, une « grande » échelle toute indiquée pour les « as du pinceau » !
Peinture Olivier Lamarque

Les Border Reivers — Graven (Monolith) 30 mm

Pendant près de quatre siècles, jusqu'au début du XVII[e], la frontière entre l'Angleterre et l'Ecosse est une zone de non-droit...
Peinture C. Coquet

Les samouraïs — Steve Barber 40 mm

Peindre ces samouraïs du clan Hojo en 40 mm est un vrai plaisir, mais nous sommes à la frontière entre le jeu d'histoire et la figurine de collection. *Peinture C. Coquet*

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

DESCARTES BOUTIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS

TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

E-MAIL : descartes.messonier@descartes-editeur.com

SITE : http://www.descartes-editeur.com/jd17/

Guerre de Secession ***(peints par Michel Gauthey)***

NOUVEAUTÉS ESSEX 15 mm

Lot n°1 : GUERRE DE SECESSION 7 pochettes variées d'infanterie contenant 16 piétons « Iron Brigade », 32 piétons en veste et chapeau, 2 porte-étendard et 2 officiers soit 54 figurines ..... **23,10 €**

FIGURINES BLACK TREE 25 mm

Lot N°2a : 1 groupe de 8 soldats variés soviétiques ..... **13,70 €**
Lot N°2b : 1 groupe de 8 soldats variés allemands ..... **13,70 €**
Lot N°2c : 1 groupe de 8 soldats variés italiens ..... **13,70 €**
Lot N°2d : 1 groupe de 8 soldats variés britanniques ..... **13,70 €**

COFFRETS MOULAGE PRINCE AUGUST

Contenant le matériel pour effectuer le moulage de figurines (pinces, creuset, talc et métal) + 1 moule

Lot N°3a : Coffret Napoléonnien 54 mm..... **30 €**
Lot N°3b : Coffret WW2 54 mm ..... **20 €**
Lot n°3c : Coffret Viking 40 mm..... **30 €**

Promotion exceptionnelle dans la limite des stocks disponibles :

ECOSSAIS PRE FEODAUX 25 mm ESSEX

Lot n°4 : 1 lot comprenant 1 général monté, 4 cavaliers légers, 6 mercenaires, 10 guerriers, 14 lanciers, 6 archers, 5 porteurs de hache, 13 Bondi, 5 javeliniers légers et 1 commandant
..... **54 €** au lieu de 109 €

Je désire recevoir :

Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **23,10 €** = ... €
Lot N° 2a ... exemplaires au prix de **13,70 €** = ... €
Lot N° 2b ... exemplaires au prix de **13,70 €** = ... €
Lot N° 2c ... exemplaires au prix de **13,70 €** = ... €
Lot N° 2d ... exemplaires au prix de **13,70 €** = ... €
Lot N° 3a ... exemplaires au prix de **30 €** = ... €
Lot N° 3b ... exemplaires au prix de **20 €** = ... €
Lot N° 3c ... exemplaires au prix de **30 €** = ... €
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **54 €** = ... €
Participation aux frais de port ..... 7 €
Ci-joint mon règlement de ..... €

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres au tarif en vigueur

VV juillet/août 04

LES BONNES ADRESSES

GASCOGNE Miniatures

David MARTEGOUTTE
"Carbounères"
47240
CASTELCULIER
06.81.29.16.54
Fax : 05.53.68.57.05

GASCOGNE Miniatures
Eléments de décors et figurines pour jeux de stratégie et dioramas HISTOIRE, HEROIC FANTASY et SCIENCE FICTION.
Echelles 10, 15, 25 mm
Gamme disponible peinte / non peinte.
Réalisation de modèles personnalisés sur demande.
DEVIS GRATUIT
Tarifs contre enveloppe timbrée – Catalogue 4,5 €

Alain Touller Figurines
9, rue de la Tour
06510 GATTIERES
Tél./fax : 04.93.08.66.41.

Créateur, fabricant figurines 15 mm
Scythes, Guerres Puniques, Romains, Gaulois, Goths, Huns, Coréens, Mongols, Byzantins,
Féodaux XII, XIII et Espagnols, Ier Empire, Coloniaux, Fantastique
Catalogue contre 3 timbres

ANNI MINI 22, bd de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51. Fax : 01. 43. 43. 55. 71
PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – Imex – Hät – Nexos – etc.
Etains du Prince, Etains du Graal...
VENTE PAR CORRESPONDANCE *Carte Bleue – Carte Aurore*
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

Denis HURÉ
FIGURINISTE
2269, chemin Bidot - 08230 ROCROI - Tél. : 03.24.54.23.94
Fabricant de MOULES en silicone pour figurines 28 mm et de figurines
Époques : Guerre de 30 ans, 1er Empire
Catalogue couleur contre chèque de 4,50 €

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

R REK K
REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.rek-heroika.com
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7 *et fermé le mardi hors vacances scolaires*

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin
La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER, FOUNDRY, PRINCE AUGUST, MITHRIL, MIRLITON et GLADIATOR
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Sur demande, liste des jeux GIGAMIC, nous consulter sur notre site internet.
Tél. : 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

Pour toute insertion publicitaire, contactez Sandra Villermois
5, av. de la République
75541 Paris cedex 11
Tél. : 01 40 21 17 94 - Fax : 01 47 00 51 11
e-mail : sandra@histecoll.com

GUERRE DE SÉCESSION — Essex 15 mm

GUERRE DE SÉCESSION — Sash & saber 40 mm

GUERRE DE SÉCESSION — Imex/Italeri 1/32

Du 15 mm au 54 mm, quelle que soit l'échelle de jeu, les Sudistes permettent de donner libre cours à sa fantaisie en mélangeant allègrement tenues réglementaires, effets civils et prises de guerre...
Peinture Michel Gauthey (Essex) ; Olivier Lamarque (S&S et Imex)

INDIENS
HLBS 40 mm

À partir de la fin des années 1850 et pendant une trentaine d'années, les Indiens sont en lutte constante pour leur survie face à l'« homme blanc ». Vaincus, les 250 000 survivants sont parqués dans des réserves inhospitalières.
Peinture
Olivier Lamarque

L'ÉPOQUE COLONIALE — Pendraken 10 mm

Pendraken continue à enrichir sa gamme « coloniale » de figurines 10 mm, une échelle pour les combats « de masse ».
Peinture Christian Agostini

2e GM — SHQ 20 mm

Entouré par les membres de son état-major, Rommel prépare une manœuvre pour justifier son surnom de « Renard du désert »...
Peinture MPC

2e GM — QTF et Quality Casting 15 mm

Ci-contre, une voiture blindée BA 64 (*QTF*), armée d'une simple MG, une White Scout Car (très bien détaillée chez *Quality Casting*) et une GAZ 64 (*QTF*), directement inspirée des Jeep Willys.
Peinture Frédéric Stéphane Langlois

2e GM — Dragon 1/72

Que vous soyez joueur ou simplement collectionneur, découvrez cette large gamme de blindés *Dragon*, en plastique et métal, vendus d'ors et déjà peints de superbe manière : une vraie réussite !
Peinture Dragon

35, rte de Bischwiller
F-67500 NIEDERSCHAEFFOLSHEIM

M.P.C.

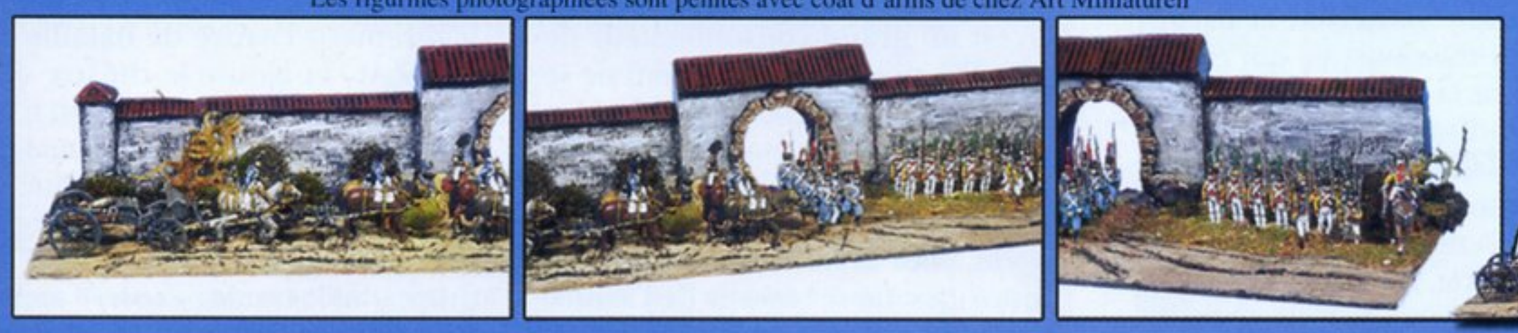
Tél. : 03.88.73.87.78 - Fax : 03.88.73.85.93
http://soldats.empire.free.fr

Chers Amis, Collectionneurs, nous serons heureux de vous accueillir au MONSDAY les 26 et 27 juin à Mons (Belgique)

Chez Miniart :
72002 Chevaliers Français prenant d'assaut une forteresse ..... 11 €
72003 Troupes et matériel de siège Français ..... 11 €
Chez Italeri :
6065 Etat-major Anglo Prussiens ..... 9 €
6103 Batailles de Ardennes ..... 29,90 €
6105 Batailles de Koursk ..... 29,90 €
Chez Call to Arms :
64 Artillerie Britannique à pied ..... 29,90 €
Chez Hat :
8083 Mousquetaires Prussiens 1806 ..... 7,50 €
8084 Fusiliers Prussiens 1806 ..... 7,50 €
8096 Infanterie Hollando-Belges ..... 7,50 €
8097 Lutzow/Nassau ..... 7,50 €
8098 Canonniers Britanniques Napoléoniens (96 figs) ..... 15,50 €
8068 Germains ..... 7,50 €
8069 Daces ..... 7,50 €
8091 Infanteries Suédoises grosse boite (sortie août) ..... 15,50 €
Chez Zvezda :
8515 Trirèmes Romaines ..... 60 €
8215 Coffret jeux attaque des Cosaques Borodino 1812 ..... 29,90 €
8203 Coffret jeux Marathon 490 av. JC ..... 29,90 €
8520 Portes et fenêtres ..... 4 €
8025 Cavalerie Samouraï (sortie août) ..... 5,50 €
Chez Streletz :
0015 Uhlans Russes 1er Empire ..... 13 €
0010 Les Dragons de Pierre le Grand ..... 13 €
0021 Infanteries Suédoises Charles XII ..... 13 €
0012 Chevaliers Normands (sortie début août) ..... 13 €
0016 Chevaliers Saxons (sortie début août)
0017 Chevaliers Russes (sortie début août) ..... 13 €
0018 Chasseurs à cheval Russes ..... (sortie début août)
Chez Orion :
72009 Les Boxers ..... 13 €
72011 Cavaleries de l'Armée Rouge 1918 ..... 13 €
Chez Imex :
523 Lewis& Clark ..... 8,60 €
516 Pionniers ..... 8,60 €
533 Accessoires Alamo ..... 8,60 €
522 Indiens des Lacs ..... 8,60 €
Chez Heller :
Code Overlord (gros coffret avec véhicules et figurines) ..... 39,90 €
Chez Pegasus :
7201 SS Allemands ..... (livraison prochaine)
En métal :
Chez GFL :
KM-72-001 Sous Mariniers, retour au port
(9 figurines + accessoires + chien + mouette...) ..... 18 €
Chez Dragon Armor :
60013 Jagd Tiger Henschel 1945 ..... 15 €
60014 Jagd Tiger Henschel 1945 ..... 15 €
60042 182 King Tiger Porsche ..... 15 €
Chez Kamar :
30K-003 Scène de campement « repas des 3 Mousquetaires » ..... 18 €
ANT-001 Scènes de crucifixion ..... 16 €
30K-004 Guerre de 30 ans tombants et blessés ..... 8 €
30K-005 Guerre de 30 ans tués ..... 8 €
Ma-004 Piétons du XI au XIII siècle Normands - Croisés ..... 8 €
Ma-005 Piétons Anglo-Saxons XI au XIII siècle Normands - Croisés ..... 8 €
Chez Finescalefactory :
AR17 Attaque des Alamans (10 figurines) ..... 12,60 €
NB15 Infanterie Britannique (6 figurines) ..... 6 €
NF23 Infanterie Française avançant avec paquetage (6 figurines) ..... 6 €
NF24 Infanterie Française avançant sans paquetage (6 figurines) ..... 6 €
NF25 Commandement Infanterie Française (3 figurines) ..... 5 €
WZ60 « Aunt Jemina » amerikanischer
Minenroller für Sherman Panzer ..... 17,50 €
PW006 Soldats Israéliens (1967-73) (5 figurines) ..... 5 €
PW007 transporteur de char Israélien
(Peterbuildt Zugmaschine mit Sattelauflieger) ..... 60 €
Chez Artminiaturen :
JS72/0046 Centurion Romain donnant un ordre ..... 1,70 €
JS72/7003 Tambours Mousquetaires Prussiens guerre 7 ans ..... 1,70 €
JS72/0284 Tués et blessés infanterie de ligne française
(fusiliers & grenadiers) soit 7 figurines ..... 8,40 €
JS72/0310 Uhlans Prussiens ..... 13 €
JS72/0311 Infanterie de ligne Français ..... 8,55 €
JS72/0312 Commandement Français Ligne ..... 6,75 €
JS72/0313 Infanterie de Ligne ..... 4,55 €
JS72/0321 Officier Bavarois sabre à l'épaule ..... 1,70 €
JS72/0322 Cuirassiers Russes set de commandement ..... 12 €
JS72/0323 Cuirassiers Russes sabre à l'épaule 4 cavaliers et chevaux 13 €
JS72/0324 Officier de Grenadiers Russes ..... 1,70 €
JS72/0325 Tués & blessés infanterie Russes
(mousquetaires & grenadiers) soit 7 figurines ..... 8,40 €
JS72/2001 Tankistes allemands 1942/45 11 figurines
chargeant & nettoyant char ..... 15,40 €
Divers accessoires
Magic Scukp à ..... 7,50 €
(pour les virtuoses de la transformation ainsi que toutes les retouches)
Peintures « Coat d'Arms » à ..... 2 € le pot
Pinceaux « Da Vinci »
Pinceau synthétique taille -5/-3/-2/0/1/2/3 ..... 3 € TTC pièce
Pinceau Martre Kolinsky 0 et 1 ..... à 3,50 €, 2 à 4 à 4,50 €

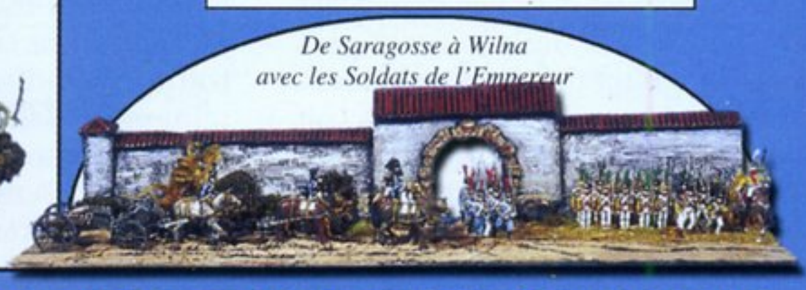
Le livre Soldats et Uniformes du Premier Empire
Réf. HIS0146 à 40,95 € est disponible !.

Les figurines photographiées sont peintes avec coat d'arms de chez Art Miniaturen



GALÈRE *ZVEZDA* À 60 €

De Saragosse à Wilna
avec les Soldats de l'Empereur



VENEZ NOUS RENDRE VISITE ! Catalogue couleur par époque : 7 € pièce - Ligne directe : 03 88 73 87 78 – SPÉCIALISTE DE LA VPC

Rubrique réalisée par Jean-Claude BÉSIDA

CYBER STRATEGE

BATTLE IN NORMANDY

La série *Decisive Battles of War World II*, inaugurée par *Korsun Pocket* rencontre un bon succès auprès des joueurs. Pour preuve, l'arrivée prochaine de *Battle In Normandy* chez Matrix. Il comporte deux grandes campagnes (du jour J à l'opération Cobra et de Cobra à Falaise) et plusieurs scénarios courts. Règles spéciales pour le débarquement amphibie et les opérations aéroportées, plus une série d'améliorations diverses, pour mieux prendre en compte tous les éléments clef du champ de bataille : carpet bombing, effet de la DCA, mulberries, création de forts, pose de champs de mines, opérations antipartisans... Ce jeu de saison sera un bon test de la robustesse du moteur de SSG.

HEARTS OF IRON II

Paradox a annoncé le début du travail sur *Hearts of Iron 2*. Prévu pour 2005, *HoI 2* proposera non seulement des campagnes mondiales comme *HoI* mais également des affrontements multijoueurs plus focalisés sur un théâtre d'opérations, une excellente idée quand on voit la difficulté pratique à garder mobilisés en temps réel plusieurs joueurs pendant de longues heures plusieurs soirées consécutives. *HoI 2* aura une interface et des mécanismes sensiblement modifiés par rapport au premier numéro. Le système de bataille sera repensé, avec en particulier un moteur aérien et naval basé sur des missions, ce qui évite de reprendre la main en cours de route et rend tout le système certainement beaucoup plus intéressant. La technologie sera simplifiée tout comme la diplomatie, qui devrait être plus ouverte. Pas encore de captures d'écran, mais cela ne saurait tarder.

COSSACKS II

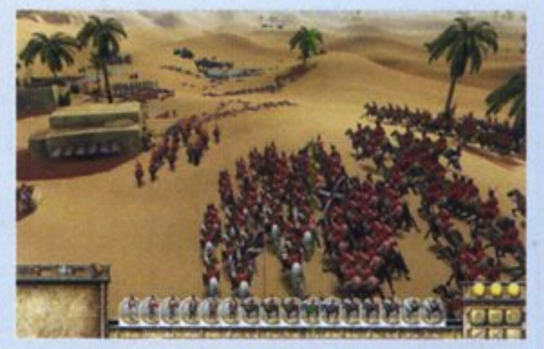
Après l'âge classique (*Cossacks*) et l'histoire américaine (*American Conquest*), *Cossacks* aborde la période napoléonienne. *Cossacks II*, prévu pour la fin de l'année chez Focus, annonce des batailles en temps réel gigantesques avec plus de 64 000 unités présentes. Si on peut contrôler tout ça et le mettre en carrés, après tout pourquoi pas ?

ALAMEIN 42 ET WAR OVER VN

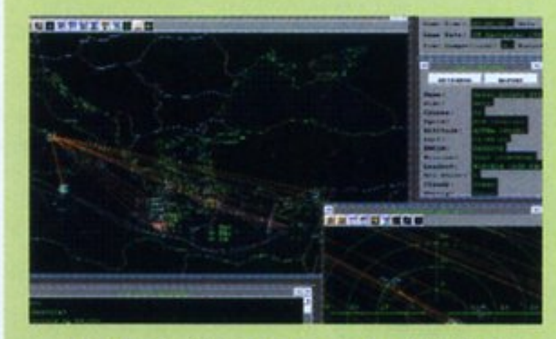
Le prochain *Panzer Campaigns* d'HPS est consacré à la campagne de 1942 en Libye, de la prise de Tobrouk à la bataille d'El Alamein. Un retour aux sources en quelque sorte puisqu'un des tous premiers numéros de la série était dédié à Crusader. La carte de campagne est gigantesque et s'étend sur 780 km d'est en ouest. A noter le scénario hypothétique sur Malte (dont la capture est possible pendant la grande campagne). Plus original, le projet *War Over Vietnam*, consacré à la guerre aérienne au Viêtnam de 1964 à 1972 (une vingtaine de scénarios). Il est réalisé par Gary Morgan, ancien officier de l'USAF et auteur de jeux pour Avalon Hill. *War Over Vietnam* apporte un soin particulier à la modélisation de la guerre électronique, sa spécialité. Il inaugure une nouvelle série de jeux, intitulée *Modern Air Power*. Espérons que cette nouvelle série en temps réel pausable s'avèrera plus convaincante que celle dédiée à la guerre navale et aussi crédible que les titres HPS sur la guerre terrestre.

IMPERIAL GLORY

Après Paradox, l'espagnol Pyros se penche à son tour sur la période du XIX[e] siècle, pour un titre sensiblement plus simple que *Victoria*. *Imperial Glory* est un jeu de batailles terrestres et navales entre grandes nations d'Europe de l'âge industriel. La carte comprend l'Europe et l'Afrique du Nord. Selon un schéma maintenant bien éprouvé (cf *Medieval Total War*), la gestion d'empire se fait en tour par tour et les batailles en temps réel. Le versant gestion du jeu comporte des aspects diplomatiques, commerciaux et technologiques. Fin de l'année également.



HARPOON



Malgré l'abandon de l'édition commerciale de *Harpoon 4*, les créateurs ne désespèrent pas de sortir une version informatique des règles v4 du fameux jeu de guerre navale moderne. Le projet, s'intitule tout simplement *The Next Harpoon*. Comme toujours dans ces cas, l'argent est rare mais la passion et la compétence sont au rendez-vous. Toutes les infos sur le site d'AGSI (www.advancedgaming.biz/agsi.htm) qui regroupe les passionnés, avec Larry Bond à leur tête. On y trouve également des mises à jours pour les systèmes existants, réalisées en parallèle. La plus attendue étant certainement *Harpoon III* multijoueur, en fin de cycle de développement.

COMBAT MISSION

Le Ministère australien de la Défense est un grand consommateur de jeux PC, puisque non content de se faire livrer une version pro de *Harpoon III* pour ses marins, il a commandé à Battlefront une version adaptée de *Combat Mission : Afrika Korps*, pour la formation tactique et historique de ses cadres de l'armée de terre. Cette version non disponible dans le commerce améliore légèrement l'ordre de bataille de l'ANZAC et ajoute le théâtre d'opérations grec. En France, on n'en est pas encore tout à fait là, malgré une communauté dynamique et bien vivante, comme en témoigne le relookage du site d'Appui-Feu (http://ns1.strataegis.com/~appui-feu/index.php).

DUCHET - 51 Saint George Road - CHEPSTOW - NP16 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 H A 18 H LUNDI - SAMEDI) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24H/24)

LIGNE TELEPHONIQUE DIRECTE EN FRANÇAIS **Internet : www.duchet.com**

99% DES COMMANDES REÇUES AVANT 15.00H SONT EXPEDIEES LE JOUR-MEME EN "URGENT"

TOUS LES TITRES CI-DESSOUS SONT DES VERSIONS ORIGINALES G.B. OU U.S.

Versions CD ROM PC — Prix en EUROS T.T.C. ET FRAIS D'ENVOI URGENT COMPRIS

HPS Simulations – Import USA -

Larges stocks de chacun des 38 titres HPS dans nos locaux – Aucun délai d'envoi – Prix TTC port compris

Aide de Camp 2 -version 2.15- +13 modules (66 Mo) gratuits sur CD séparé	49,00 €	**Squad Battles 1 : Vietnam** – version 1.04	49,00 €
Panzer Campaigns 1 : SMOLENSK '41 – version 1.11a	49,00 €	**Squad Battles VietNam 2 : Tour of Duty** - version 1.02	49,00 €
Panzer Campaigns 2 : NORMANDY '44 – version 1.08	49,00 €	**Squad Battles 3 : Pacific - The Proud and the Few** v 1.03	49,00 €
Panzer Campaigns 3 : KHARKOV '42 – version 1.05	49,00 €	**Squad Battles 4 : Eagles Strike** - version 1.01	49,00 €
Panzer Campaigns 4 : TOBRUK '41 – version 1.04	49,00 €	**Squad Battles 5 : The Korean War** - version 1.01	49,00 €
Panzer Campaigns 5 : BULGE '44 - version 1.04	49,00 €	**Squad Battles 6 : Advance of the Reich** - version 1.01	49,00 €
Panzer Campaigns 6 : KORSUN '44 - version 1.03	49,00 €	**Squad Battles 7 : Pacific War**	49,00 €
Panzer Campaigns 7 : KURSK '43 - version 1.02	49,00 €	**American Revolution : Campaign 1776** - version 1.06a	49,00 €
Panzer Campaigns 8 : SICILY '43 - version 1.01	49,00 €	**The FRENCH and INDIAN WAR** (7 Years War – North America) v 1.01	49,00 €
Panzer Campaigns 9 : RZHEV '42	49,00 €	**The War of 1812 Conquest of Canada** - version 1.04b	49,00 €
Panzer Campaigns 10 : MARKET GARDEN '44 - version 1.01	49,00 €	**American Civil War : Campaign Corinth** - version 1.03	49,00 €
Napoleonic Battles 1809 Eckmühl Campaign –version 1.07	49,00 €	**American Civil War : Campaign Ozark** - version 1.02a	49,00 €
Napoleonic Battles Russian Campaign (contient Borodino) v 1.02	49,00 €	**American Civil War : Campaign Franklin** - version 1.02	49,00 €
Napoleonic Battles 3 Campaign Wagram (avec Essling) v1.03	49,00 €	**DECISIVE ACTION Modern Division and Corps Combat** v 2.03b	49,00 €
Naval Campaigns 1 : Jutland 1916 – version 1.03	49,00 €	**Modern Campaigns : Middle East '67** - version 1.04	49,00 €
Naval Campaigns 2 : Tsushima 1905 – version 1.02	49,00 €	**Modern Campaigns : Fulda '85** - version 1.02	49,00 €
Naval Campaigns 3 : Guadalcanal – version 1.02a	49,00 €	**Modern Campaigns : Korea '85** - version 1.01	49,00 €
Point of Attack 2.01 (Pentium 2.5 GHz+ requis)	57,15 €	**Modern Campaigns : North German Plain '85**	49,00 €
Panzer Campaigns 11 : EL ALAMEIN '42 nouveau	49,00 €	**Modern Air Power : War Over Vietnam** nouveau	49,00 €

Consultez www.duchet.com pour nouveautés HPS arrivant durant la publication de Væ Victis n°57

Patches et mises à jour de jeux HPS : fournis* GRATUITEMENT *sur CDROM séparé avec les jeux HPS pour lesquels ils existent.

MATRIX GAMES

Mega Campaign : Lost Victories 1941 – version 1.2	31,95 €	**Mega Campaigns : Watchtower 1942 Guadalcanal** v 1.1	41,95 €
Gary Grigsby's UNCOMMON VALOR v 2.30	44,95 €	**Titans of Steel : Warring Suns** v 1.01	29,95 €
Decisive Battles of WW II vol. 2 : KORSUN POCKET v 1.11	44,95 €	**Eric Young's SQUAD ASSAULT: West Front** v 1.80	29,95 €

SCHWERPUNKT (Import USA)

RUSSO-GERMAN WAR '41 - '44 version 1.7 . . . . . 57,15 €

Autres éditeurs – versions GB -

AIRBORNE ASSAULT Red Devils over Arnhem	39,95 €	**COMBAT MISSION 2 BARBAROSSA TO BERLIN [v 1.03]**	49,50 €
STRATEGIC COMMAND European Theater ** PROMO **	15,25 €	**COMBAT MISSION 3 AFRIKA KORPS [v 1.01]**	35,95 €
SPARTAN (Slitherine Strategies)	41,95 €	**PUNIC WARS : A Clash of Two Empires** (Haemimont)	41,95 €

Cartouches compatibles pour CANON - EPSON (dont C64, C84, Cx6400, R300, Rx500) - XEROX.
Consultez www.duchet.com ou téléphonez-nous (en français) - Voici quelques exemples, prix TTC port inclus :

Modèle	Couleur	Code	Prix unité	Pack de 3	Pack de 10
Epson Stylus C 400-440-460-500-600-640-660-670 Photo/ ex/700/700ex/750/1200	Noir	S020093 / S020187		10,75 €	29,95 €
Epson Stylus C 400-440-460-600-640-660-670-740-760-800-850-860-1160-1520	Couleur	S020089 / S020191	6,40 €	17,60 €	52,95 €
Epson Stylus C 740-760-800-850-860-1160-1520-Scan 2000-2500	Noir	S020108 / S020189		10,95 €	32,95 €
Epson Stylus Photo - Photo 700 - Photo 700ex – Photo 750	5 couleurs	S020110 / S020193	8,55 €	23,15 €	66,95 €
Epson Stylus C 42ux / C 44ux	Noir	T0 36	9,95 €	26,85 €	74,95 €
Epson Stylus C 42ux / C 44ux	Couleur	T0 37	11,25 €	29,65 €	83,75 €
Epson Stylus C70 / C70+ / C80 / C80+ / C82 / Cx5200 / Cx5400	Noir	T0 321	11,25 €	29,65 €	83,75 €
Epson Stylus C70 / C70+ / C80 / C80+ (pack de 3 cartouches)	Couleur	T0 322 / 323 / 324	pack 3 29,65 €	3 x 3 79,95 €	
Epson Stylus C82 / Cx5200 / Cx5400 (pack de 3 cartouches)	Couleur	T0 422 / 423 / 424	pack 3 29,65 €	3 x 3 79,95 €	
Epson Stylus C 64	Noir	T0 441	11,25 €	29,65 €	83,75 €
Epson Stylus C 64 (pack de 3 cartouches)	Couleur	T0 442 / 443 / 444	29,65 €	3 x 3 79,95 €	
Epson Stylus Photo C 84 / Cx 6400 – **Cartouche haute capacité**	Noir	T0 431	11,25 €	29,65 €	83,75 €
Epson Stylus Photo C 84 / Cx 6400 (pack de 3 cartouches)	Couleur	T0 442 / 443 / 444	29,65 €	3 x 3 79,95 €	
Epson Stylus Photo R300 / RX 500	Noir	T0 481	11,25 €	29,65 €	83,75 €
Epson Stylus Photo R300 / RX 500 (pack de 5 cartouches)	Couleur	T0 482-483-484-485-486	pack 5 46,85 €		
Canon BJC 3000 – 6000 et **S** 400 / 450 / 500 / 600 / 630 / 750 – **i550 - i850 - i6500**	Noir	BJ 3EBK	5,55 €	14,95 €	44,95 €
Canon BJC 3000 – 6000 et **S** 400 / 450 / 500 / 600 / 630 / 750 – **i550 - i850 - i6500**	Couleur	BJ 3ECYM **3 cartouches**	pack 3 12,95 €	3 x 3 35,95 €	
Canon BJS 200 / 300 / 330 - et Canon i250 / i320 / i350 / i450 / i455 / i470D / i475	Noir	BCI 24 Bk		12,45 €	36,95 €
Canon BJS 200 / 300 / 330 - et Canon i250 / i320 / i350 / i450 / i455 / i470D / i475	Couleur	BCI 24 C	5,65 €	15,25 €	44,05 €

Si vous possédez une carte bancaire internationale VISA / EUROCARD / MASTERCARD, téléphonez-nous EN FRANCAIS ou faxez le bon de commande ci-dessous, ou allez sur notre site www.duchet.com, ou commandez par e-mail à games@duchet.com. Sinon, joignez le règlement à l'ordre de Duchet -chèque ordinaire en € à partir d'un chéquier français- au coupon ci-dessous.

Bon de commande à retourner à : DUCHET - 51 Saint George Road - CHEPSTOW - NP16 5LA - ANGLETERRE

Rédigez sur papier libre ou photocopiez si vous ne voulez pas mutiler votre exemplaire de Væ Victis n°57

Articles — **PRIX**

....

....

....

....

....

☺ ☺ **Frais de port COMPRIS** ☺ ☺ **TOTAL** _____

Si vous désirez un envoi en Recommandé Prioritaire, SVP ajoutez 5 € au total

NOM .....

Prénom .....

Adresse.....

.....

Code Postal .....

Ville .....

Pays ..... **Signature:**

Règlement [ ] chèque bancaire français [ ] Carte Visa /Eurocard _____/_____/_____/_____ **Expire** ____/____

Commande minimum 15,25 € - Catalogue complet gratuit joint à chaque commande, disponible séparément contre 4 timbres à 0,50 €

Nous expédions -sans aucun supplément- les produits ci-dessus par AVION vers le MONDE ENTIER

e-mail games@duchet.com ☺☺☺☺☺ -> **Site Internet paiement sécurisé : www.duchet.com**

BATTLEFIELD VIETNAM
STRATEGIC COMMAND II

LE DERNIER-NÉ des *Battlefield* n'est pas uniquement un FPS à succès d'EA Games. Il s'agit aussi d'un vrai jeu tactique.

Bertrand CARNAT

La base du jeu est simple et efficace. Chaque scénario se joue sur une carte où il faut contrôler plusieurs objectifs (les drapeaux). Le score du joueur diminue pour chaque homme, chaque véhicule perdu mais aussi de façon régulière quand un camp contrôle le plus de drapeaux que son adversaire.

Des commandes permettent de dialoguer avec les autres joueurs et les personnages gérés par l'IA. C'est utile pour demander une couverture, des renforts, une évacuation ou pour signaler la présence d'ennemis. Le jeu est clairement conçu pour faciliter les évolutions par équipe ou en binômes. L'introduction de véhicules terrestres et d'aéronefs est décisive: les Phantom ou les MIG disposent d'armes d'attaque au sol très utiles pour réduire des positions défensives avant une infiltration. Côté matériel, le joueur a la possibilité de changer son équipement de base : une arme principale (M16, AK47, Mossberg, M14, AKMS, M60, RPD, mitrailleuse type 53 ou fusils de sniper), et un équipement secondaire (grenades, couteau, jumelles...).

Les tactiques utilisables sur le champ de bataille varient d'un camp à l'autre.

L'élément de base pour le camp du Vietnam du Nord est un groupe de trois hommes dont au moins un avec AK47 ou AKMS et un équipé d'un lance roquettes RPG7. Le troisième fantassin prend ou un fusil mitrailleur RPD ou une autre AK47 ou, en cas de scénario très défensif, un homme du génie ou un tireur d'élite. Le tireur RPG doit économiser ses roquettes afin d'assurer le plus longtemps possible un appui conséquent puisqu'il peut engager des blindés ou des hélicoptères ! Le choix du soldat du génie est intéressant : il dispose alors de l'option de servir un mortier ou d'utiliser des mines ou objets piégés. En armement secondaire, le pistolet mitrailleur MAT-49 permet de monter aussi à l'assaut rapproché.

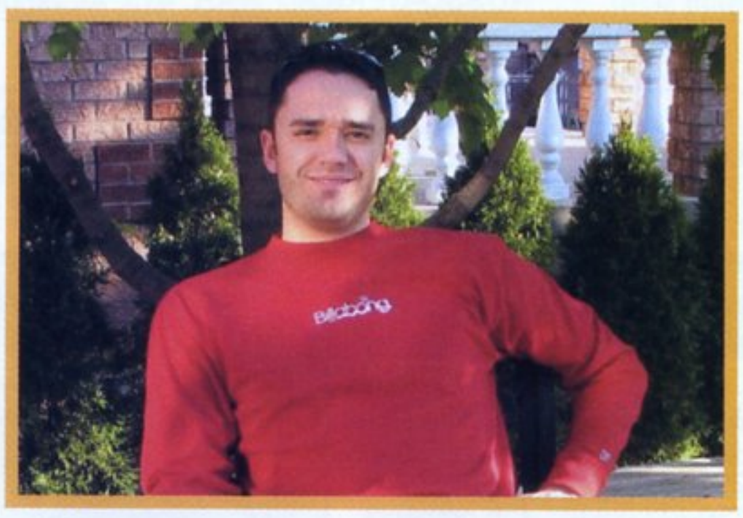
Les équipes américaines ou sud-vietnamiennes fonctionnent sur le même schéma, l'armement est plus divers : le fusil à pompe est utile pour nettoyer un bunker et peut remplacer utilement le M16. Du côté du soutien, le tireur M60 peut disposer d'un lance-grenades M79 ou un lance-roquettes M72.

Les fantassins servent à l'éclairage, à l'assaut ou à occuper le terrain. Ces derniers disposant de grenades, leur puissance n'est pas à négliger. La progression se fait généralement en colonne dans la jungle. En terrain ouvert, une progression par binôme en tiroir est recommandée pour garantir un appui rapide juste avant l'assaut. Avant d'attaquer une position complexe comme un village ou un immeuble à plusieurs étages une reconnaissance à la jumelle s'impose ! La phase suivante est l'arrivée du soutien : une attaque aérienne ou un pilonnage de mortiers ou d'obusiers. Si le scénario fournit des véhicules, la vitesse de déplacement devient une arme en elle-même : une équipe de trois ou quatre soldats dispose alors d'une solide protection mais aussi d'une mitrailleuse de soutien. Quoi qu'il en soit, l'investissement d'une zone, menée par bonds rapides sous la protection de feux croisés, est toujours l'épreuve de vérité.

BF Viêtnam récompense les meilleures tactiques, ce qui est une bonne surprise pour nous.

Ci-contre : Un Phantom largue son napalm sur un parc blindé viêt-minh. L'appui-feu est souvent décisif dans *BF Viêtnam*.

Des hélicos de la 1st Air Cav viennent ravitailler une position gardée par un peloton de Sheridan.



STRATEGIC COMMAND II

Battlefront a annoncé la publication de *SC2* pour la fin de l'année.

Pour connaître en avant-première ses nouveautés nous avons interrogé Hubert Cater, concepteur du jeu.

Pourquoi SC2 ?

L'idée générale derrière *SC2* est de créer un jeu qui couvre tout le théâtre européen de la Deuxième Guerre mondiale avec un look plus moderne et en intégrant de nombreuses options réclamées par les joueurs. C'est pourquoi *SC2* fait appel à des graphismes en 2D isométrique, et avec un *gameplay* et une conception largement améliorés. De plus l'éditeur permet aux joueurs de modifier pratiquement tous les aspects du jeu (événements, unités, leaders par exemple). Le gameplay est très proche de celui de *SC1*. Les joueurs peuvent jouer avec des pions de style militaire ou des unités en 3D. Les graphismes isométriques permettent aussi de splendides effets météo. Par exemple, une armée allemande qui va en Afrique se mettra automatiquement en camouflage désert. Si vous l'envoyez dans les régions polaires, elle aura une tenue d'hiver. Il y a pas mal d'additions de ce type qui ne compliquent pas le jeu outre mesure.

A quoi ressemble la diplomatie dans le jeu?

Les joueurs dépensent des points diplomatiques pour faire basculer les neutres dans leur camp et pour empêcher l'ennemi d'en prendre le contrôle. Une fois qu'un point diplomatique a été dépensé, il y a à chaque tour une probabilité pour que l'alignement de votre cible progresse. Certains événements scriptés (et éditables) sont liés à l'alignement des neutres. Par exemple le prêt-bail n'est possible que si les Etats-Unis sont au moins à 30%. Avec le brouillard de guerre, une diplomatie et une contre-diplomatie bien calculées deviennent plus importantes.

Il y aura de nouvelles unités du génie et des parachutistes. A quoi servent-elles?

Les unités du génie sont là si le joueur veut fortifier des secteurs et créer par exemple la ligne Mannerheim ou le Westwall. Pour les paras, en général des opérations aéroportées sont efficaces si on les couple par exemple avec des opérations amphibies, ou pour s'emparer de zones sur les arrières de l'ennemi et leur couper le ravitaillement. Des opérations comme Market-Garden seront possibles – bien que l'échelle du jeu soit quand même plus vaste.

Quels sont les principaux changements pour le combat terrestre?

Il y aura plusieurs améliorations comme la prise en compte du moral et des changements sur le renforcement d'unités après des recherches. Les unités pourront très probablement effectuer des retraites (ce point n'est pas encore tout à fait officiel). Les joueurs vont aussi pouvoir décider quelles unités renforcer. Cela leur permettra de mettre sur pied des unités spéciales disposant du matériel récent pour le combat en pointe et de garder les unités de base pour la défense territoriale.

Quelles améliorations pour la guerre navale ?

Les unités navales sont plus différenciées, avec des tables spécifiques pour chaque type. Le combat entre des unités différentes rendra mieux compte des avantages et des inconvénients de chaque bâtiment. Par ailleurs, les sous-marins pourront être placés en mode chasse ou en mode silencieux. Ce changement leur permet de se placer discrètement sur de bonnes positions de chasse. Cela rend beaucoup plus intéressant le jeu du chat et de la souris des raids sur les convois et de la détection des sous-marins. Enfin, il y a pas mal d'effets scriptés dans le jeu, comme Malte. Lorsque Malte est tenue par les Alliés, le ravitaillement de l'Axe en Afrique diminue de manière aléatoire chaque tour. Cela renforce sérieusement l'intérêt de la capturer.

Propos recueillis par Jean-Claude Besida.

Ci-contre de haut en bas.
Photo de Hubert Cater.

L'Afrika Korps prêt à foncer sur la Cyrénaïque pendant qu'une bataille navale a lieu au large.
La ligne de front devant Léningrad. Les graphismes restent sobres.

NORTH GERMAN PLAIN 85
THE ENTENTE

FULDA '85 était le premier titre d'HPS sur le déclenchement de la troisième guerre mondiale en Europe et concentrait son attention sur le sud du front allemand.

Ce nouveau jeu traite de l'offensive soviétique dans les plaines du nord de l'Allemagne face au groupe d'armées le plus faible mis en ligne par l'OTAN.

Bertrand CARNAT

La simulation présente la défense du NORTHAG – Groupe d'Armées Nord, formé autour de l'Armée Britannique du Rhin et d'un CA allemand. Largement dispersées, les formations occidentales attendent les renforts venant de l'OTAN. Leurs adversaires proviennent des armées soviétiques, polonaises et est-allemandes stationnées en RDA.

Les deux camps ont des stratégies différentes qui influencent le goût et l'intérêt de la partie. Jouer l'OTAN implique d'aimer défendre dans des conditions difficiles : la frontière n'est défendue que par un écran qui ne peut qu'exploser dès le premier jour. Il faut, dès lors, tenter de bloquer les pointes soviétiques afin de stabiliser le front avant de lancer les contre-attaques qui doivent permettre de reprendre les objectifs nécessaires à la victoire. Les forces de l'OTAN sont disparates : essentiellement allemandes et anglaises, les renforts sont hollandais, belges, canadiens, américains... et français, avec des éléments du Ier Corps d'Armée. Le scepticisme anglo-saxon sur les intentions françaises lors de la Guerre Froide explique probablement leur arrivée tardive, en contradiction pourtant avec les réalités historiques, prévoyant clairement l'engagement des unités composant les FFA (Forces Françaises en Allemagne) aux côtés de nos alliés.

Le Pacte de Varsovie est dans une posture franchement offensive et sa supériorité en effectifs est son avantage principal. Il est toutefois fragile car les problèmes commencent très vite : l'essence arrive au compte-gouttes, la qualité moyenne des unités est inférieure à celle de leurs adversaires directes (Allemands et Britanniques), l'espace aérien n'est pas sûr. La vitesse de la progression des premiers éléments reste la meilleure façon de remporter la victoire en gardant à l'esprit qu'il faut se préparer à la contre-attaque de l'adversaire en fin de partie. La qualité des renforts reçus est décevante : le matériel est dépassé, l'entraînement minimal. Il convient donc de les placer dans les meilleures zones défensives pour en tirer le meilleur : l'écrasement des dernières forces de l'OTAN sur de solides positions préparées.

L'interface reprend celle de la campagne en Corée : le paramétrage de l'IA et des règles optionnelles se font en début de partie après le choix du scénario ou de la campagne. Des choix stratégiques ponctuent le déroulement du jeu. Ils concernent essentiellement l'arrivée des forces spéciales soviétiques (spetsnaz, parachutistes, troupes amphibies). Il est devenu possible de visualiser sur la carte les coordonnées fournies avant de valider leur choix : la carte étant immense, ce n'est pas un luxe mais une très bonne idée ! La délégation de commandement à l'IA est cependant nécessaire pour jouer rapidement une campagne de cent soixante tours. Toutefois, la taille de la carte permet plus la manœuvre que le jeu sur la Corée et cela renforce l'intérêt de jouer les divisions du Pacte de Varsovie.

THE ENTENTE

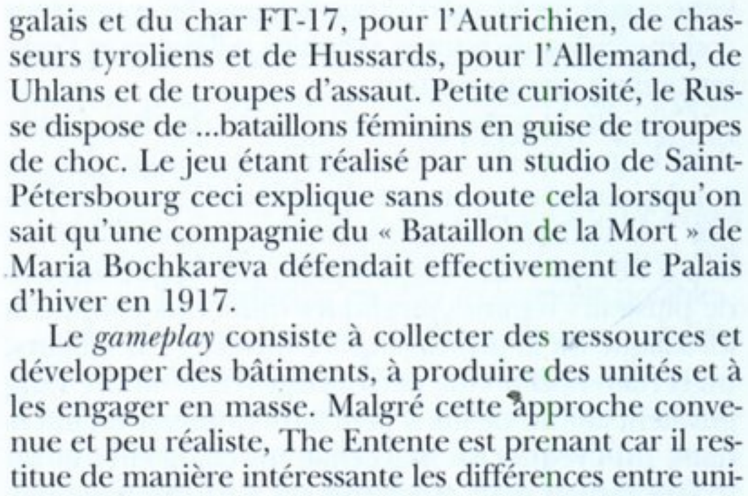
La Grande Guerre n'avait pas encore donné lieu à un jeu de stratégie en temps réel (STR). C'est chose faite avec The Entente, édité chez Brigades/Pointsoft.

Assez proche dans son principe d'un Cossacks (des centaines d'unités à l'écran), c'est un jeu de facture classique. Les scénarios et campagnes peuvent se jouer avec chacune des cinq nations principales de la guerre : France, Russie, Grande-Bretagne, Allemagne, Autriche-Hongrie. Chacun des protagonistes dispose d'unités particulières en plus des unités de base. Pour le Français, il s'agit par exemple des tirailleurs sénégalais et du char FT-17, pour l'Autrichien, de chasseurs tyroliens et de Hussards, pour l'Allemand, de Uhlans et de troupes d'assaut. Petite curiosité, le Russe dispose de ...bataillons féminins en guise de troupes de choc. Le jeu étant réalisé par un studio de Saint-Pétersbourg ceci explique sans doute cela lorsqu'on sait qu'une compagnie du « Bataillon de la Mort » de Maria Bochkareva défendait effectivement le Palais d'hiver en 1917.

Le *gameplay* consiste à collecter des ressources et développer des bâtiments, à produire des unités et à les engager en masse. Malgré cette approche convenue et peu réaliste, The Entente est prenant car il restitue de manière intéressante les différences entre unités. Je n'ai jamais vu de STR rendre aussi bien l'effet d'un tir de barrage sur une vague d'assaut. Des rangs entiers sont littéralement couchés par les explosions. Dans le même ordre d'idée, les mitrailleuses lourdes feront des ravages si vous prenez soin de les mettre dans des casemates. Du coup, la réflexion tactique peut se déployer un peu plus que de coutume si vous voulez que vos fantassins survivent assez longtemps pour atteindre leurs objectifs.

Ces points positifs font tout l'intérêt de ce titre qui comporte par ailleurs un arrière-plan (fiches des unités, graphismes des bâtiments et présentations des batailles) plutôt sérieux et bien fait.

Jean-Claude BESIDA



Ci-dessus. Le jasta de Richtoffen survole une ville anglaise. Bâtiments bien rendus et historicité moyenne.

Combat furieux dans la neige. Des masses d'hommes et une artillerie meurtrière : c'est bien la Grande Guerre.

Ci-contre. Les colonnes des formations mécanisées soviétiques et est-allemandes aux premiers jours de l'offensive. Ici la 2e Armée de la Garde.

La 1re DB française contre-attaque au coude à coude avec les Canadiens dans les parages de Brême.

CRUSADER KINGS

PARADOX poursuit son exploration de l'histoire européenne avec *Crusader Kings*. Au menu *cette* fois, le Moyen-âge.

Jean-Claude BESIDA

Par rapport à *Europa Universalis*, *Victoria* ou *Hearts of Iron*, le propos de *Crusader Kings* est recentré sur l'Europe, ce qui est amplement suffisant car le propos du jeu s'est pour ainsi dire miniaturisé : la gestion des fiefs peut ainsi être prise en charge de manière correcte.

CK est jouable à trois niveaux : le royaume, le duché ou le comté. Par simplification, la carte du jeu est divisée en une multitude de provinces de rang comtal ou assimilé. Jouer *CK* au niveau comtal est un exercice de patience car on aura une seule province de départ à gérer et rarement une masse critique pour l'étendre rapidement. A l'inverse, jouer au niveau « monarque » donne d'entrée au joueur un territoire important qu'il contrôle directement (son domaine) ou indirectement, par l'intermédiaire de ses vassaux (ducs et comtes). Le niveau intermédiaire – ducal – me semble le plus intéressant à jouer. D'une part, l'aspect de gestion est important car le domaine ducal doit prospérer. D'autre part, le joueur dispose d'une force de frappe non négligeable pour étendre ses conquêtes, en mobilisant ses vassaux en plus de ses troupes.

L'objectif du joueur est de survivre et d'agrandir son domaine tout en s'insérant correctement dans les féodalités existantes. Ainsi, tout seigneur est à la fois suzerain et vassal – sauf les monarques qui ne dépendent de personne mais ont quantité d'obligations. L'aspect de gestion est assez classique : chaque fief s'enrichit au fil du temps par des constructions et des améliorations. Cet aspect n'est pas primordial. Les technologies sont traitées de manière novatrice puisqu'elles se développent en fonction des priorités définies par le joueur (l'arbre technologique) et aussi par dissémination géographique. Cette dispersion « en tache d'huile » d'une province à l'autre est facilitée entre autres par les solidarités religieuses, les connexions commerciales, de bonnes relations politiques et l'existence d'un réseau routier.

Cela dit, la principale nouveauté du titre réside dans la gestion de la cour. Qu'il soit comte, duc ou roi, le joueur est entouré d'une parentèle développée : ascendants, héritiers, cousins, le tout donnant lieu à des querelles compliquées par la coexistence de plusieurs régimes juridiques différents comme la loi salique ou la primogéniture ouverte. Par ailleurs, un certain nombre de personnages de moindre rang gravitent autour de lui. Il peut ainsi nommer un intendant, un évêque, un maréchal, un chancelier et un maître espion pour améliorer ses performances religieuses, militaires ou diplomatiques. Tous ces personnages ont des caractères variés et une loyauté à géométrie variable. Lorsqu'on sait qu'ils peuvent se marier, avoir des enfants, recevoir des titres et des terres, se rebeller, on entrevoit mieux la richesse du jeu.

Il est indispensable de conjuguer le jeu de conquête (agrandir son domaine) et le jeu féodal (placer ses hommes). En effet, le joueur ne peut gérer directement qu'une poignée de comtés. S'il conquiert des terres sans les distribuer, elles deviendront de plus en plus improductives. L'idée est de donner des fiefs à ses obligés tout en se débrouillant pour garder la prééminence grâce à un domaine riche et des titres prestigieux. Cela implique généralement des conquêtes militaires.

Celles-ci peuvent se faire au détriment des païens (sur les marges de l'empire germanique) ou contre les Infidèles (en Espagne par exemple). Dans de tels cas, les casus belli sont permanents. En revanche, lorsqu'on est entre aristocrates chrétiens et que la seule ouverture possible est l'attaque d'un pair, il faut avoir une prétention valide sur son titre. Une telle revendication coûte du prestige au prétendant. Une fois la guerre déclarée, il faut mobiliser ses forces propres, et éventuellement celles de ses vassaux (un test de loyauté parfois désagréable). Les campagnes se résolvent à coup de batailles et de sièges, dont le déroulement est très simple. Les campagnes ne peuvent pas s'éterniser indéfiniment car elles épuisent les revenus domaniaux et le banditisme se développe.

Au final notre impression est très bonne. Bien entendu, restent les défauts traditionnels et irritants des jeux de Paradox : un certain nombre de bugs et de déséquilibres, heureusement corrigés au fur et à mesure (on en est déjà au deuxième patch), et une IA plutôt médiocre. Pourtant, *CK* est attachant. Et l'Europe féodale, malgré bien des simplifications, est bel et bien reconstituée de A à Z dans ce titre. En effet, alors que Victoria m'avait déçu par son peu d'innovations, *Crusader Kings* fait un bel effort pour saisir l'esprit d'une époque et le retraduire d'une manière ludique en allant à l'essentiel : le système féodal est avant tout un multiplicateur de puissance. ❑

Ci-dessus. En blanc, le royaume du France, comprenant le domaine du roi de France, celui des grands féodaux (écu arrondi, comme ceux de Bretagne, Flandres ou Bourbon) et des vassaux inférieurs (écu pointu comme celui des comtes de Chartres ou Amiens). L'écharpe rouge à l'ouest représente évidemment les possessions du roi d'Angleterre

Ci-contre. Philippe Capet, roi de France, comte de Guisnes, Artois, Vermandois et la Marche. Dans les médaillons, les portraits des vassaux, parents et obligés. Malgré les simplifications, l'esprit médiéval est bien là.

Ci-dessous. La partie est ponctuée d'événements de tous ordres. Ici un comté riverain de la Baltique se convertit au christianisme. La piété et le prestige du duc de Brandebourg s'en trouvent renforcés.

CRUSADER KINGS

Qualités : Le premier jeu un peu sérieux sur la féodalité, bien centré.

Défauts : Quelques bugs d'équilibrage comme souvent en début de carrière des titres Paradox. Un jeu qui reste plutôt austère.

Philippe MALACHER

UNE HISTOIRE DE FAMILLE

LES PROTAGONISTES ET LEURS OBJECTIFS

Les concepts principaux de *CK* gravitent très fortement autour des figures dynastiques des cours européennes médiévales. Vous avez en effet le choix au lancement de partie entre prendre la responsabilité d'un comté, d'un duché, ou d'un royaume. Quel que soit votre choix (nous vous conseillons d'ailleurs de vous concentrer soit sur un duché, soit sur un petit royaume comme celui du Danemark), vous incarnez alors une lignée, que vous aurez à charge de faire prospérer. Les deux moyens principaux, qui sont complémentaires d'ailleurs, sont les conquêtes militaires d'une part, et le placement des membres de votre famille (souvent vos héritiers, mais cela peut être vos sœurs et frères) en tant que courtisans des grands d'Europe d'autre part.

Les personnages de *CK* sont définis par un jeu de six statistiques, dont deux sont cachées : administration, diplomatie, intrigue, militaire pour ce qui est de la face visible, santé et fertilité pour ce qui est des caractéristiques masquées. Que ce soit vous, en tant que dirigeant de vos terres, ou un de vos vassaux en charge d'un simple comté, les quatre premières valeurs peuvent être renforcées par la nomination de courtisans pour vous épauler. Ces nobles doivent forcément faire partie de votre cour (ou de la cour du vassal, tout possesseur de terre suit ce schéma). Le choix judicieux de l'un ou l'autre de ces personnages peut faire la différence entre succès et échec de vos entreprises. Si vous trouvez que votre choix est un peu limité, et que vos courtisans sont plus des poids qu'autre chose, vous avez deux méthodes principales pour étoffer votre pool.

1 – proposer en mariage vos courtisans, en ciblant un (une) noble qui a une statistique intéressante. Dans la plupart des cas (même si vous épousez une damoiselle), c'est le proposé qui est rapatrié chez le proposant (donc chez vous). Vous avez ainsi une méthode de choix pour récupérer la personne avec la bonne caractéristique. Les prestiges relatifs des deux nobles, ainsi que votre talent en diplomatie et votre réputation jouent dans la chance d'acceptation ou de refus.

2 – Avoir de nombreux enfants - un processus bien plus long cependant ! C'est une donnée incontournable de *CK*, qui a ainsi des petits airs d'élevage de chevaux de course, au dire de certains vétérans des forums. Avoir des enfants vous permet d'avoir des nobles à disposition pour votre cour, mais ce n'est qu'un avantage parmi d'autres, nous y reviendrons dans une deuxième partie plus axée sur l'aspect dynastique.

Autre paramètre d'importance, les personnages bénéficient (au sens large du terme, car bien des traits sont soit à double tranchant, soit des pénalités) de traits de caractères, ou d'aptitudes physiques très variées. Certains de ces traits sont innés (mais découlent fortement des traits des parents, d'où la politique d'eugénisme délibérée pratiquée par certains joueurs), d'autres sont acquis. Les acquisitions de traits sont le fait du hasard, du choix d'une réponse plutôt qu'une

autre lors d'événements à choix multiple ou de l'éducation du personnage. Vous aurez en effet à décider quel type d'éducation suivent vos enfants. La plupart de ces traits, présentent au moins deux types de modificateurs : un ensemble de modificateur aux six caractéristiques du noble (par exemple le trait Tacticien chevronné donne un joli **+ 4** en militaire, mais aussi **+ 1** en diplomatie et intrigue), et un biais d'attitude quand ce personnage est en relation avec un autre. En effet chaque trait a un opposé, et une tractation (demander une vassalisation, arranger un mariage, faire la paix, etc.) avec un noble ayant le trait opposé, subira une forte pénalité (i.e Juste contre Arbitraire donne **– 10** de modificateur). Outre ces deux catégories de paramètres, certains traits peuvent donner lieu à des variations mensuelles en piété ou prestige, ou même à des tirages d'événements avec des probabilités altérées (être courageux augmente le risque de mourir en combat, être dépressif augmente les chances que le noble se suicide, etc.). Le tableau des traits (ci-joint) vous indique les traits qui donnent les plus forts bonus (ceux au dessus de **+ 2**, pour référence rapide des nobles qu'il faut absolument avoir avec soi !).

Ci- dessus. Près de 40% de ce régiment est composé de paysans, ceux-ci ne valant qu'une fraction de la valeur d'une unité d'infanterie lourde. Ils ont quand même eu droit à une armure en cuir bouilli et un pieu long.

Ci-contre. Le clergé est très favorisé. Sa loyauté va faire un bond chaque mois, et les largesses du royaume vis-à-vis de l'Eglise vont donner de la piété, une unité de compte que l'on peut aussi obtenir en construisant églises et cathédrales.

LA CONDUITE DU ROYAUME

La bonne gestion de vos terres recouvre plusieurs aspects : gérer les revenus de vos provinces, disposer d'un ensemble de vassaux loyaux et prêts à en découdre, avoir une technologie adéquate contre vos ennemis.

Crusader Kings diffère sensiblement d'*Europa Universalis* pour son approche de la gestion des provinces. On distingue en effet trois points notables :

– A *CK*, il est usuel de développer de nombreux bâtiments dans chacun de vos domaines, alors qu'à *EU*, la construction d'une manufacture représentait un investissement très lourd à choisir avec beaucoup de soin. Là au contraire, l'on a un arbre de construction de bâtiments proche de la construction d'une ville de la série des Civilization. Cet aspect de la gestion est très étoffé comme nous allons le voir, et c'est une des pierres angulaires du succès de votre royaume.

– *CK* gère quatre classes de population par province (l'influence de Victoria sans doute).

– Il n'y a pas de notion quantitative de population : une province riche est populeuse, une province pauvre ne dispose que de quelques villages. Les deux notions sont complètement intégrées en une seule : l'or !

Ci-contre. Le régiment royal d'Essex. Près de 3500 hommes, dont 1300 cavaliers. Le revers de la médaille est son coût fabuleux d'entretien : 53 or. Prévoyez un pays prospère pour partir en guerre.

L'or, ici plus qu'ailleurs, est véritablement le nerf de la guerre. Lever l'ost royal ne coûte certes rien, mais l'entretien des troupes et leur transport par navire sont si élevés que seul un pays prospère vous permettra de faire la guerre plus d'un mois. L'autre intérêt primordial de l'or est bien entendu sa dépense en bâtiments vous apportant plus d'or... Du classique certes, mais en fait de nombreux bâtiments font plus que donner un surcroît d'or. Certains apportent en sus du prestige ou de la piété (ou en font perdre !). Plus intéressant au niveau des concepts du jeu, sont les modifications de certaines règles. Ainsi :

1. Les infrastructures navales permettent d'embarquer des troupes à moindre frais (jusqu'à 50% de réduction pour le grand chantier naval).

2. La scierie, la tuilerie réduisent le temps de construction des bâtiments de la province.

3. Les mines, mines profondes, brasseries, teintureries, verreries, donnent un bonus d'un or par mois, quelque soit la base de production de la province.

4. La bibliothèque, l'université augmentent la recherche scientifique.

5. L'école améliore les caractéristiques des enfants de nobles.

6. Le camp d'entraînement, l'académie de guerre accélèrent la vitesse de recrutement de vos troupes.

7. La maison des templiers augmente la chance de convertir une province.

8. Les différents types d'églises et cathédrales augmentent la loyauté des paysans et du clergé. L'usurier augmente la loyauté des bourgeois. Le palais et le théâtre augmentent la loyauté des nobles.

9. Les différents châteaux augmentent le nombre de troupes que peut entretenir la province.

Les augmentations ponctuelles de piété et prestige présentent cependant un bug dans la version actuelle (1.02 anglaise lors de la rédaction de cet article). Ces bonus ne vous sont pas donnés ! Cela grève singulièrement l'intérêt de certains bâtiments, comme par exemple le théâtre qui est censé donner un bonus de cent en prestige à sa construction. Pour contourner le problème, reportez-vous à l'encadré « Faites-le vous même ».

Hormis la construction de nouveaux bâtiments, il vous est possible de privilégier une classe plutôt qu'une autre. Les quatre classes existantes sont souvent associées par paires : paysans contre nobles, et clergé contre bourgeois. Favorisez l'un des membre revient à défavoriser l'autre. Faut-il le faire ? Cela dépend de vos buts...

Ci-dessus. Un autre poste de dépenses d'importance : le transport de vos unités. C'est particulièrement vrai pour l'Anglais qui doit combattre sur le continent. Un port d'embarquement de chaque côté de la Manche diminue le coût élevé du transport.

Ci-dessous. Guy de Lusignan, roi de Jérusalem, se fait assister par Amaury, un militaire cruel mais efficace : la valeur militaire de Guy passe alors à 16, ce qui lui permet des prouesses au combat.

Favoriser les paysans permet d'en augmenter la loyauté, ce qui par cascade permet de les taxer plus dans les paramétrages du royaume. Vous perdez cependant du prestige à faire cela. De plus votre armée comportera surtout de l'infanterie légère, qui est mauvaise dans tous les types de combat. A réserver donc pour le temps de paix où vous voulez plus d'or, mais où aucune menace ne plane sur vous. Il faut en effet un temps certain pour que vos régiments reprennent une composition plus martiale.

Favoriser les bourgeois permet également d'augmenter les taxes (droits de douane), donc vous pourrez obtenir plus d'or. Vous allez cependant perdre en piété, ce qui peut vous attirer les foudres de l'Eglise. Celle-ci étant particulièrement puissante (être excommunié revient à exhiber une cible 'attaquez-moi'), soyez prudent avant de spolier les prêtres. Un intérêt cependant est que les régiments vont s'orienter vers des piquiers et des archers. On ne parlera pas de l'intérêt des archers, je vous renvoie à la guerre de Cent Ans pour cela ! Les piquiers sont quant à eux une troupe polyvalente, de surcroît particulièrement efficace contre la cavalerie et les chevaliers.

Au contraire des bourgeois, favoriser le clergé vous fera perdre de l'or. Vous gagnerez en piété, ce qui vous autorise à respirer un peu plus vis-à-vis du Pape et de ses vicaires. Si vous poursuivez activement cette politique, en la renforçant avec la nomination d'évêques et d'archevêques (veillez à avoir des courtisans ayant reçu une éducation religieuse, seuls ceux-ci peuvent être nommés à ces postes), alors vous pourrez peut-être faire nommer un de vos nobles comme Pape. Cela permet alors des stratégies intéressantes, comme le déclenchement de croisades, ou encore l'excommunication qui vous permet de trouver un prétexte pour attaquer qui vous voulez, quand vous voulez.

Les nobles quant à eux vous apporteront du prestige s'ils sont favorisés. Vos régiments disposeront de plus d'infanterie lourde, et surtout de chevaliers, des unités aux statistiques incomparables. Vos vassaux auront une meilleure loyauté également, si la noblesse provinciale est contentée. Cela reste cependant une politique onéreuse, car les nobles ne produisent rien.

Les autres points à considérer, si vous jouez avec les boutons de priorité de classes, sont que la loyauté de la classe spoliée prendra un sérieux coup dans l'aile, avec parfois une baisse immédiate de 25% et plus. A cela, vous rajouterez alors la baisse mensuelle due au fait que la classe est maintenant défavorisée. A manier donc avec précaution.

LA GUERRE, UNE AFFAIRE DE RICHE

La guerre à *CK* présente des traits similaires à celle conduite dans *Europa Universalis*, mais introduit également des contingences nouvelles, simulant le carcan rigide dans lequel évolue la société médiévale.

Tout d'abord, il ne vous est pas possible d'attaquer une autre terre, si celle ci est gouvernée par un noble de même religion (orthodoxe et catholique sont considérés comme distincts dans ce cas), et si vous n'avez aucune revendication sur la contrée (sauf, bien entendu si le noble est excommunié). Corollaire à cela, les païens et les musulmans sont des cibles de choix ... a priori. Si les païens peuvent représenter effectivement une bonne opportunité pour s'étendre, les différents royaumes musulmans sont des noix autrement plus difficiles à casser : leur technologie est excellente, souvent supérieure aux nations chrétiennes, et s'établir durablement en Palestine voire en Egypte relève du défi, si vous n'avez pas derrière vous de sérieuses ressources en hommes et en or.

Un avantage pour vos armées dans *CK*, vis-à-vis d'*EU*, et que vous pouvez projeter votre puissance assez aisément, grâce à la nouvelle règle navale, ou plutôt grâce à l'absence de flottes. Il n'y a pas de navires à *CK*, et le transport de troupes se fait en payant une forte somme d'or à des armateurs indépendants. La somme est d'ailleurs si élevée qu'il est fortement conseillé de développer au moins un port avancé, pour réduire les frais d'embarquement. Il vous restera alors le problème du rembarquement, que vous paierez plein tarif. A ce sujet, même si *CK* vous l'autorise, il est fortement déconseillé de démobiliser un régiment n'importe où, car la moitié des hommes disparaîtront dans les limbes ce faisant. Attendez d'être dans votre royaume (mais il est inutile de le faire dans la province mère du régiment). Vous pourrez alors le remobiliser dans la foulée, si besoin est, ce qui vous le redonnera renforcé des troupes qui se sont accumulées dans la province mais que vous ne pouviez récupérer.

C'est là où intervient la notion synthétique de richesse et de population de *CK*. Une contrée peut entretenir d'autant plus d'hommes qu'elle est riche, et elle fournira ces hommes plus rapidement également. La composition, comme nous l'avons vu, dépend des paramètres de classes que vous avez choisis. Ne les touchez pas dans les mois qui précèdent une guerre, car la perte de loyauté inhérente à toute manipulation va renvoyer dans leurs foyers bien des hommes déjà prêts. Cette composition se traduit par un ensemble de types d'unités, régis par deux règles principales : un jeu de caractéristiques donné par le type de l'unité suivant sa technologie, et une règle du genre papier/ciseaux/pierre qui détermine les bonus d'un type donné contre un autre type.

Concernant le premier point, il est utile de vérifier que le corps principal de vos régiments est bien en adéquation avec votre technologie. C'est généralement le cas initialement (si l'on reprend le cas du Royaume du Danemark, vous disposez effectivement de beaucoup d'infanterie lourde, et d'une bonne technologie en haches de combat, technologie qui est utilisée par ladite infanterie). Par contre le joueur débutant peut faire la lourde erreur de changer ses paramètres de classes pour modifier la composition de son armée, mais sans vérifier que la technologie qu'utilise ses régiments est suffisamment développée ! Ce serait par exemple dommage de diminuer le poids des bourgeois dans le royaume d'Angleterre, alors que l'arc est une technologie bien avancée (les bourgeois fournissant beaucoup d'archers, historiquement les yeomen, bien qu'ils ne fussent pas exactement des bourgeois mais plutôt des hommes libres). Quant au deuxième point, tenez compte également de ce que les royaumes musulmans sont pourvus en archers, cavalerie légère, archers de cavalerie. Prévoyez donc quelques pertes dans vos chevaliers, et orientez-vous plutôt vers une force plus légère (piquiers, archers, cavalerie légère).

Le combat proprement dit a été amélioré et est plus gratifiant que dans les autres jeux de Paradox. On reste dans l'abstrait, mais la décision d'avoir plusieurs types de troupes aux rôles clairement identifiables, et l'ajout de plusieurs phases de combat, rend la bataille un peu plus intéressante. Ces phases de combat se déroulent toujours de la même façon, avec par exemple une phase de manœuvre où seuls les archers tirent, et une phase de choc qui est la seule phase où l'infanterie lourde et les chevaliers combattent. Si vous aimez jouer finement, rien ne vous empêche d'engager vos régiments de manière à ce qu'ils arrivent au combat à la bonne phase. Cela demande une certaine minutie, mais il est alors possible de faire arriver le régiment d'Ile de France (composé majoritairement d'un grand nombre de chevaliers) juste au début de la phase de choc, alors que les archers anglais n'auront tiré que sur vos autres régiments (de piétaille ceux-ci) pendant les phases d'approche. Crécy revisité en quelque sorte !

Ceci conclut notre bref article d'analyse de *Crusader Kings*, en gardant à l'esprit que nous n'avons fait qu'effleurer certains aspects du jeu, et qu'il reste à parler en détail du cœur du système : la création d'une dynastie gouvernant la majorité de l'Europe, avec force intrigues, mariages et assassinats. Il faut en effet avouer que cette notion de dynastie est assez malmenée en version 1.02 (de nombreux abus sont possibles au point de rendre le jeu injouable pour tout amateur sérieux d'histoire). Au dire des modérateurs du forum officiel de Paradox, la 1.03 présentera énormément de modifications allant dans le sens d'une meilleure historicité, et d'une meilleure ergonomie de jeu. Croisons les doigts, et rendez-vous dans le prochain numéro de *VaeVictis* pour une discussion en profondeur du jeu des dynasties en version 1.03 ! ❑

Ci-dessus. Avant de partir en croisade, surveillez les technologies. L'écran vous indique ici que les fiefs musulmans sont au niveau 4 en arc, ce qui donnera des forts bonus aux archers (en puissance brute, mais aussi contre les chevaliers). La route de Damas va être difficile à ouvrir !

FAITES-LE VOUS MEME

Un important bug pénalise certains bâtiments dans la version 1.02. Le bonus ponctuel de prestige et de piété n'est en effet jamais donné, ce qui nuit fortement à l'équilibre des bâtiments (construire une cathédrale à dôme donne en théorie cent en piété, ce qui vous passe ainsi sous le nez !). Il existe cependant une astuce, qui demande d'éditer le fichier provinceimprovements.txt (situé dans le répertoire Crusader Kings\db). Ouvrez ce fichier texte, et quand vous voyez :

onetime_bonus = { prestige = xxx }

alors remettez cette valeur (xxx) sur la ligne du dessus (prestige donné à la construction dans notre cas) :

cost = { gold = 100 prestige = xxx piety = 0 }

Faites de même pour tous les bâtiments présentant ce symptôme (cela prend deux minutes).

TABLEAU DES TRAITS MAJEURS (POSITIFS) DES PERSONNAGES

	Militaire	Diplomatie	Intrigue	Administration
Théologien Supérieur		+ 3	+ 3	+ 2
Ombre élusive	+ 1	+ 2	+ 5	+ 1
Tacticien émérite	+ 4	+ 1	+ 1	
Brillant stratège	+ 6	+ 2	+ 1	
Négociateur charismatique		+ 4	+ 1	+ 1
Eminence grise		+ 6	+ 2	+ 1
Créateur de fortune		+ 1	+ 2	+ 4
Touché par Midas		+ 2	+ 2	+ 6

TROUPES D'ÉLITE

À l'inverse des aéroportés américains des 82nd et 101st Airborne Divisions, dont le bilan est mitigé, ceux de la 6th Airborne Division britannique s'acquittent avec succès de leurs missions.

CHARS & BLINDÉS

dans BATAILLES numéro 2, un regard neuf sur l'historique d'une unité mythique : la 21. Panzerdivision de la Heer à la veille du Débarquement.

STRATÉGIE

Dans BATAILLES numéro 2, le rôle et le poids réel dans la bataille des aéroportés anglo-américains le 6 juin 1944.

FACE AUX ALLIÉS

Dans BATAILLES numéro 2, le duel à mort de l'artillerie côtière allemande contre le flotte d 'invasion.

ARTILLERIE

Elle est mise à l'honneur avec la première partie d'une étude consacrée à un sujet jusqu'à présent peu connu : la Flak allemande en Normandie.

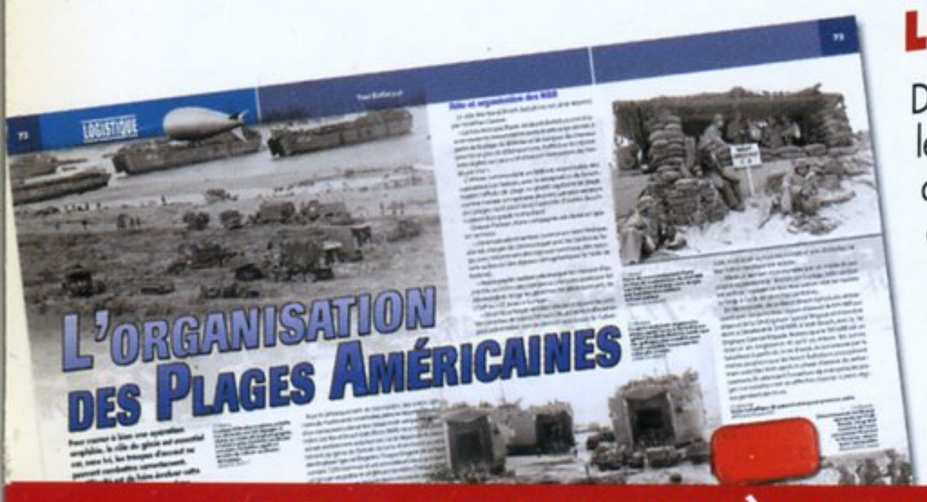
La Seconde Guerre mondiale attendait son bimestriel...

LE VOICI !

84 pages
240 photos
(documents d'époque en noir, photos d'objets et cartes en couleurs).

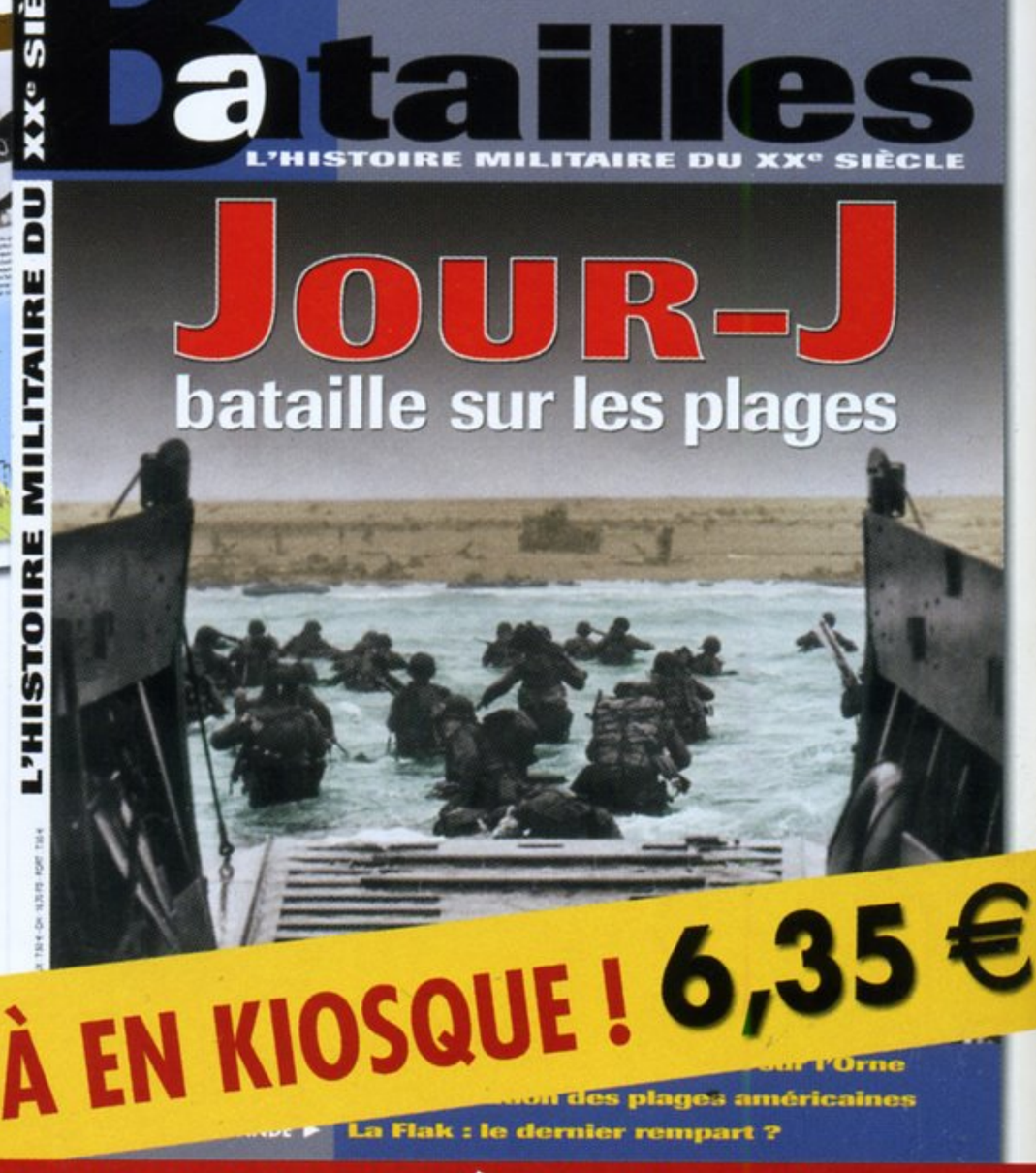
FORCES ARMÉES, COMBATTANTS

Dans BATAILLES numéro 2, les péripéties de la bataille livrée sur les plages par les forces du Commonwealth le 6 juin 1944.



LOGISTIQUE

Dans BATAILLES numéro 2, le rôle essentiel des troupes du génie sur les plages le 6 juin et l'organisation méthodique des plages par les Américains.



DÉJÀ EN KIOSQUE ! 6,35 €

ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI ET ÉCONOMISEZ UN NUMÉRO SUR SIX

VV 57

Passionné par l'histoire de la Seconde Guerre mondiale, je choisis de m'abonner à :

● **BATAILLES**
6 numéros, à partir du **N° 2**

France métropolitaine	*DOM-TOM et autres pays*
❑ **31,75 €**	❑ **38 €**

● Mon numéro d'abonné/client à *H&C* |_|_|_|_|_|_|_|

● *TOTAL GENERAL* .....€

par ❑ **Chèque bancaire** ❑ **Mandat**
à l'ordre d'Histoire & Collections

❑ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| (*mois* *année*) Signature :

Bon à découper (ou photocopier) et à renvoyer avec votre règlement à :

HISTOIRE & COLLECTIONS *5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11*
Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11.
E-mail pour passer commande : **vpc@histecoll.com**

Nom.....

Prénom .....

Adresse.....

.....

Code postal |_|_|_|_|_|

Localité.....

Pays.....

Pointe de Barfleur

BARFLEUR

St. Pierre
Église

Quettehou

St VAAST-LA-HOUGUE

1

2

6

DZ
1-4

3

5

4

VALOGNES

MONTEBOURG

Merderet

Douve

Tare

Uncle

UTAH

Ste Mère-Eglise

La Madeleine

DZT

DZO

DZA

DZN

DZC

DZD

St Sauveur
le Vicomte

Ste Marie
du-Mont

© VaeVictis - Histoire & Collections 2004 - Infographie Didier BOURGEOIS

Cap de la Hague

Octeville

CHERBOURG

Les Pieux

BRICQUEBEC

CARTERET

Barneville

1	6 juin
2	7 juin
3	8 juin
4	9 juin
5	10 juin
6	11 juin
7	12 juin
8	13 juin
9	14 juin
10	15 juin

1,2 Clair 3,4,5 Couvert 6 Averse
1,2,3 Clair 4,5 Couvert 6 Averse

MÉTÉO

Clair
Couvert
Averse

Pour chaque tour suivant un temps couvert ou d'averse soustraire 1 au dé.

QG/2 AD (5) 4 4 6
CCA/2 AD 4 13 4 6
CCB/2 AD 4 13 4 6
CCR/2 AD 3 8 4 6
QG/1 (5) 4 4 8
16/1 3 10 4 8

QG/29 (5) 4 3 8
115/29 3 10 3 8
116/29 3 10 3 8
175/29 3 10 3 8
18/1 3 10 4 8
26/1 3 10 4 8

QG/30 (5) 4 3 8
117/30 3 10 3 8
119/30 3 10 3 8
120/30 3 10 3 8
QG/2 (5) 4 3 8
9/2 3 10 3 8

QG/9 (5) 4 4 8
39/9 3 10 4 8
47/9 3 10 4 8
60/9 3 10 4 8
38/2 3 10 3 8
23/2 3 10 3 8

QG/4 (5) 4 3 8
8/4 3 10 3 8
12/4 3 10 3 8
22/4 3 10 3 8
QG/79 (5) 4 3 8
313/79 3 10 3 8

QG/90 (5) 4 3 8
357/90 3 10 3 8
358/90 3 10 3 8
359/90 3 10 3 8
314/79 3 10 3 8
315/79 3 10 3 8

501/101 3 7 4 4
502/101 3 7 4 4
506/101 3 7 4 4
505/82 3 7 5 4
507/82 3 7 5 4
508/82 3 7 5 4

QG/82 (1) 3 5 4
QG/101 (1) 3 4 4
325/82 2 6 5 4
327/101 2 6 4 4
190 Art. Gp. (5) 5 3 8
187 Art. Gp. (5) 5 3 8

142 Art. Gp. (5) 5 3 8
188 Art. Gp. (5) 5 3 8
406 Art. Gp. (5) 5 3 8
VII 1 5 8
V 1 5 8
33 Ar. Br. 4 10 4 6

QG/7 (4) 4 4 6
22/7 4 13 4 7
131/7 3 8 4 8
QG/11 (4) 4 3 6
29/11 4 13 3 6
159/11 3 8 3 8

QG/3 (5) 4 3 8
8/3 3 8 3 8
9/3 3 8 3 8
185/3 3 8 3 8
QG/50 (5) 4 4 8
69/50 3 8 4 8

QG/51 (5) 4 4 8
152/51 3 8 4 8
153/51 3 8 4 8
154/51 3 8 4 8
151/50 3 8 4 8
231/50 3 8 4 8

QG/15 (5) 4 3 8
44/15 3 8 3 8
46/15 3 8 3 8
227/15 3 8 3 8
QG/3 (5) 4 3 8
9/3 3 8 3 8

QG/6 (2) 3 5 4
3, 4, 6 45 2 5 6 6
5/6 2 6 5 4
6A/6 2 6 5 4
7/3 3 8 3 8
8/3 3 8 3 8

4 Ar. Br. 4 13 4 6
8 Ar. Br. 2 7 4 6
56 Inf. Br. 3 8 4 6

INFILTRATION
801 TD 1 2 3 6
899 TD 1 2 3 6
749 Tk 1 3 3 6
38 Cav 1 2 3 8
102 Cav 1 2 3 8
70 Tk 1 3 3 6
746 Tk 1 3 3 6

741 Tk 1 3 3 6
743 Tk 1 3 3 6
745 Tk 1 3 3 6
747 Tk 1 3 3 6
803 TD 1 2 3 6
702 TD 1 2 3 6

Wittman
William Mac Millin
27/2 Ar. Br. 1 3 3 6
10/2 Ar. Br. 1 3 3 6
6/2 Ar. Br. 1 3 3 6
SY/27 Ar. Br. 1 3 3 6

IX Bomb/99 [8]
IX TAC/84 [4]
XIX TAC/100 [3]

Bagaudes S
Persécution S
Hérésie S

QG/352 (5) 4 4 8
914/352 3 8 4 4
915/352 3 8 4 4
916/352 3 8 4 4
QG/91 (3) 4 4 8
6FJ/91 4 13 4 4

QG/243 (4) 4 4 4
920/243 2 5 4 4
921/243 3 7 4 4
922/243 3 7 4 4
1057/91 3 7 4 4
1058/91 3 7 4 4

QG/709 (4) 4 3 4
729/709 2 7 3 4
739/709 3 7 3 4
919/709 3 7 3 4
QG/711 (3) 4 3 4
744/711 3 7 3 4

QG/716 (4) 3 3 4
726/716 3 7 3 4
736/716 3 7 3 4
456 Art. Abt. (2) 4 3 8
731/711 3 7 3 4
Sch.Bg. 30 2 6 4 4

22 I/21. Pz 2 5 5 6
192/21. Pz 3 8 5 6
192/21. Pz 3 8 5 6
21/21. Pz 2 5 5 8
QG/21. Pz (5) 4 5 6
2 FJ. 1 5 8

130/Pz. Lehr 2 5 6 8
QG/Pz. Lehr (2) 4 6 6
130 I/Pz. Lehr 3 8 6 6
130 II/Pz. Lehr 3 7 6 6
901 Pz. Lehr 3 10 6 6
902 Pz. Lehr 3 10 6 6

130/Pz. Lehr 2 4 6 6
Cherbourg 1 5 8
KG/265 3 8 3 4
KG1/275 3 6 4 4
KG2/275 3 6 4 4
84 1 5 8

QG/346 (4) 4 4 4
857/346 3 7 4 4
858/346 3 7 4 4
992 Art. Abt. (2) 6 3 8
989 Art. Abt. (2) 4 3 4
47. Pz 1 5 8

3 I/ 2. Pz 2 7 6 6
3 II/ 2. Pz 2 6 6 6
2/ 2. Pz 3 8 6 6
304/ 2. Pz 3 8 6 6
2/ 2. Pz 2 5 6 8
QG/ 2. Pz (4) 4 6 6

QG/12 (6) 4 6 6
12 I /12. Pz 2 5 6 6
12 II/12. Pz 3 7 6 6
25/12. Pz 4 12 6 8
26/12. Pz 4 12 6 6
12/12. Pz 2 5 6 8

QG/17 (4) 4 4 6
37/17. PG 4 12 4 8
38/17. PG 4 12 4 8
17/17. PG 2 5 4 8
s.Pz. Abt. 101 2 4 6 6
1. Pz 1 5 8

QG/77 (1) 4 3 4
1049/77 3 7 3 4
1050/77 3 7 3 4
5/3 FJ 4 11 5 4
8/3 FJ 4 11 5 4
9/3 FJ 4 11 5 4

7. Werfer [12] 2 3 8
101 Stel. Werfer [5] 2 3 8
1151 Art. Abt. (2) 4 3 8
457 Art. Abt. (2) 4 3 8
FJ. Auf. Abt.12 2 4 4 8
QG/3 FJ (2) 4 5 4

1 1 5 8
30 1 5 8
4 AGRA (10) 6 5 8
9 AGRA (10) 6 5 8
Major Howard 1 5 0
101 Art. Abt. [2] 2 4 8

Marcellinus 2 4 2 +1
Decentius 1 3 1 0
Burgondi 7 2 +1
Visigothi 10 2 +1
Armaturae Seniores CO 2 4 +1
Dux Mediolanum 0 3 1 0

PIONS DOUBLE FACE
PIONS SIMPLE FACE

© VæVictis-Histoire & Collections 2004. Infographie Christophe Camilotte.

PIONS DOUBLE FACE

PIONS SIMPLE FACE

Easy
Fox
Item
Jig
King
Mike
Nan
GOLD
JU
Courseulles
Bernières
Arromanches
Ver-Plage
Port-en-Bessin
St Au
BAYEUX
Creully
Seulles
Drome
Forêt de Cerisy
Tilly-sur-Seulles
Fontenay-le-P
Noyers
Verson
Odon
Evrecy
Caumont L'Eventé
Villers Bocage
Aunay-s-Odon
Bois du Homme

JUNO

SWORD

Peter

Queen

DEAUVILLE

Luc

Lion

St Aubin

Colleville

Riva-bella
Ouistreham

Pegasus
Bridge

Merville
Franceville

CABOURG

Houlgate

Mathieu

LZ X,Y

DZW

DZW

DZN

Bois de Bavent

Troan

Orne

Dives

DZK

Carpiquet

CAEN

Vimont

Bourguébus

Mézidon

Forêt de Cinglais

THURY-HARCOURT

A

B

C

Tare
Uncle
UTAH
Pointe du Hoc
OMAHA
Dog
DZA
DZC
DZD
La Madeleine
Ste Marie-du-Mont
Grandchamps
St Laurent
Isigny
Trèvières
Aure
CARENTAN
Lison
Taute
Vire
St LÔ
Forêt de Cerisy
Canisy
Torigni

BRICQUEBEC
Douve
St Sauveur
le Vicomte
Ste Mère-
Eglise
DZT
DZO
DZN
Mt Castre
la Haye-du-Puits
Lessay
Lande de Lessay
PERIERS
St Sauveur
COUTANCES
F

Bocage
Port/Rivière
Zone d'entrée
Villes
Villages
Marais
Rte Nat.
Rte Dép.
Forêt
50-100m
100-200m
+200m
Fort
Festung
Plages

LE JOURNAL DE MARCHE

VAE VICTIS — LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

SUPPLÉMENT GRATUIT A VAEVICTIS POUR LES CLUBS ET LES ASSOCIATIONS, POUR LES DEBATS ET LES LIBRE-PROPOS.

SEMPER VICTOR
ERRATA ET PRÉCISIONS

● **Pions**

– Le pion Dux Milano devrait s'appeler Dux Mediolanum.

– Le recto de l'unité Armatures Seniores devrait avoir les valeurs 2 4 +1 (et non 2 3 +1).

– Il manque la bande blanche au verso de la troisième unité de cavalerie Visigothi.

– Le verso de la seconde unité d'infanterie Burgondi devrait avoir les valeurs 3 2 0 (et non 5 2 0).

Quatre pions de remplacement sont fournis dans la planche de pions de ce nÅã Vae Victis.

● **Regles**

Correction

– Les chapitres 1.2 Chefs et 1.3 Unités de combat sont mal numérotés, sans que cela n'ait la moindre incidence.

Précision

– 3.3.1 Entrée en jeu

Remarque : Attention, il se peut que par le biais de son élimination un Dux soit redéployé dans une zone d'un diocèse contrôlé par le joueur adverse et passe ainsi sous son contrôle !

– Un Dux ne peut être nommé ni Caesar, ni Augustus ni Usurpateur.

– Un Dux ne peut changer de camp qu'en étant rallié par un Usurpateur (voir 3.6.3 D/) ou suite à son redéploiement après une élimination.

Précision

– 3.7.3 Contrôle des diocèses

Note : les unités non-romaines ne sont pas prises en compte pour la vérification du contrôle des diocèses.

Correction

– 7. Mouvement - 7.1 Généralités

Un chef seul peut poursuivre sans pénalité son mouvement au travers d'une zone occupée par des unités de combat ennemies. Un chef accompagné d'unités de combat doit par contre s'arrêter avec elles dès son entrée dans une zone où se trouve une unité de combat ennemie.

Correction

– 10.2 PV collectés lors de la phase de bilan de campagne

Le joueur SECONDUS marque : 1 PV si le Secondus Augustus est dans une capaitale impériale (et non le Primus Augustus...)

● **Scénario n°6**

Initiative

Le SECONDUS a automatiquement l'initiative lors du tour 305 et le PRIMUS a automatiquement l'initiative lors du tour 306.

Positions de départ :

Dioclétien en Pannoniae n°4

Constantin en Thracia n°3

Règles spéciales

Italia : Aucun chef romain ne peut pénétrer en Italie pendant l'année 305. Par contre, un chef seul peut entrer en Italia et la traverserer à condition de ne pas s'arrêter dans une zone occupée par des unités de combats, ni de « ramasser » des unités de combat et les emmener avec lui.

Pour accéder à la Foire aux Questions :

http://perso.club-internet.fr/fredbey/Sempervictor.htm (rubrique Errata).

Par Frédéric Bey

CALENDRIER ET COMPTE-RENDUS

10e TRIOMPHE D'ILE DE FRANCE LES 18 ET 19 SEPTEMBRE 2004

Au gymnase Henry Geoffroy, 8 rue Ferdinand Buisson, Clichy (92 110)

Clôture des inscriptions le 3 septembre 2004

Antique-médiéval : ***DBM 3.0***. 3 poules

DBA : Médiéval : le tournoi se fera sur la seule journée du samedi. Le dimanche sera consacré à une démonstration

– Renaissance : ***DBR***

– Renaissance : ***WRG 2e éd. GUSH.*** : les armées : les chinois et leurs voisins (1400-1724)

DBN : Coupe de France en double Version 2

– ***Vive l'Empereur :*** En double

– ***Warhammer Ancient Battle :*** Antique médiéval : Jeu en 25mm

Les personnes souhaitant organiser des démonstrations doivent se faire connaître au plus vite afin que nous puissions leur réserver un emplacement dans la salle. Un B*ring & Buy* aura lieu durant tout le week end (vente de figurines, de matériel) : l'un des plus important de France.

Renseignements auprès de Claude Agoudjil de la Barrière de Clichy au 06 13 05 64 86

CHAMPIONNAT DE FRANCE DBA

Voici les résultats du championnat de france ***DBA*** ayant eu lieu le 22 mai à Angoulème.

Cette manifestation était, comme l'an dernier, organisée par l'AAJH et arbitrée par Julien Sergent:

- 1er CHASSY Xavier-Philippe
- 2e BERNARD Laurent
- 3e ROUSSEL Denis
- 4e DODINOT Marc

Les trois premiers ont recu chacun un lot (une armée ***DBA***) de Corvus Bell. Comme pour chaque tournoi ***DBA*** l'ambiance a été détendue et chaleureuse.

ERRATA ASL VV 35

« les griffes du lynx »

- Ajouter six « ? » à l'OB Russe.
- La SAN allemande est de 2.

LES PETITES ANNONCES

PARTENAIRES CLUBS

● **L'association Neurones PC** recharche des joueurs de wargames par e-mail, www.neurone-jpc.com (40 joueurs par parties).

● **Vous jouez Empire ?** Rejoignez-nous pour que nous échangions sur la règle. Eric Devienne, 01 46 45 60 58.

● **Recherche Joueurs** DBM, wargame Reims et env. Dominique au 06 85 53 10 25 après 18h00 et **dominique.ansieau@wanadoo.fr**

● **Club Shako se réunit tous les 15 jours** le samedi après-midiSt Geneviève des bois. Tél. 01 60 15 44 67.

● **Recherche adversaire** wargames région de Cahors (46) Laurent au 05 65 31 50 15.

● **Le GPS Guidel(56)** recherche des joueurs DSC, WiF, autres jeux. Pascal 02 97 02 75 50

● **Club Sénéchaux de Champagne**, WaB, Fire and Fury, Jeux Vae Victis. Jean-Pierre Hyvron 03 25 03 56 34.

● **Recherche Joueurs** pour nouveau wargame napoléonien (inédit) excluant le hasard. henri au 01 45 48 40 74, à Paris.

● **CMMAC.free.fr** le site web des joueurs de Combat Mission sur MAC. email : **CMMAC@free.fr**

● **Club Dijon** ch. joueurs fig 15 mm. jean-Marc au 03 80 71 04 80 après 18h00.

● **Club Europa jeux :** Europa Univ. Diplo, CiV, WiF, Fleet + 45 jeux. Christian au 0035 202 136 69 40, Luxembourg, Lorraine.

● **Recherche joueurs** sur le Sud Ardèche. Denis au 04 75 88 62 64

● **Figurines et Stratégies,** 3 bis rue du 4 juillet, 94270 Le Kremlin Bicêtre, tous les dimanches de 14h00 à 19h00.

● **Vous cherchez des joueurs sur Genève ?** Club jeux de rôles, wargame, Gnômes ludiques, 22 rue Michel Chauvet, 1208 Genève, Suisse.

● **Jouez à la Réunion** club Aigle insulaire à st denis ou St Paul propose DBM 1er Empire etc. 02 62 59 68 82.

JEUX EN BOITE

● **Vends** Nombreux suppléments *Nephilim* JdR 1ère édition. contacter le 06 63 95 78 15 Galleri X 104 Cornouailles 78180.

● **Cherche** *Artic Storm* (GMT), On to Richmond (AH), *Peloponnesian War* (VG, *London's Burning* (AH). Vincent au 06 16 21 79 49.

● **Recherche** cartes même si copies de *War in Europe* (SPI) contact : **chauvel_d@yahoo.com** ou 06 12 20 12 77.

● **Recherche** photocopies couleurs Ambush, Purple Heart map D. Franck au 06 68 08 73 18.

● **Vends ou échange** Air Superiority, No better place to die, magazines wargame. **louisc00@yahoo.com**

● **Vends** wargames TBE et BE. Demander liste à Michel Goya, **goyama@wanadoo.fr**

● **Vends** nbx jeux GMT et Ah (FTP2, POG2, etc) neufs ou excellent état. Prix 50 %. Contact + liste. **nicolas.guilhot@wanadoo.fr**

● **Cherche** Mag et doc warg SPI, Vg Burma, People's et autres, vds wargames nbx neufs. Jean-Marc, 04 42 89 53 07.

● **Vends** Friedland 1807 AWE neuf 35 euros. Tél. 02 35 61 35 93.

● **Achète** wargames papiers tous styles (AH, Victory...) Envoyez Liste, prix raisonnables **h.fuchs@9online.fr**

FIGURINES

● **Achète** figs Starlux 1er Empire plastique peint. tél. 06 07 08 94 92, Marmignon Alain.

● **Vends** collection wargames & magazines; Faire offre contre liste **walter.vejdo@wanadoo.fr**

● **Vends** wargames Oriflam (Yom Kippur, Afrika, Stalingrad) état neuf 15 euros + part **fsarg@voil.fr**

● **Achète** Jeux série GRD Games, *Europa*, *Glory*, *The Great War 1*. Tel. au 02 40 63 89 90 **vincentclaudie@wanadoo.fr**

● **Vends** collection complète chars Solido + Mag Hist médiévale , Fig Hät + Orion. 06 82 99 04 34.

● **Vends** figurines Heroics 6mm 45 sachets russes, 80 euros. 03 44 55 54 78.

● **Recherche** figurines 1/72 plastique 1er empire peintes. Emmanuel au 06 03 16 76 12.

● **Achète** figurines 15 mm DBM antiques et médiévales peinture professionnelle. Christian au 06 80 33 84 46 ou **c.labreuille@wanadoo.fr**

● **Vends** figurines 15 mm armée prussienne 1813 peintes, cavaliers et fantassins. Dehainault Cedric, 02 54 03 08 75.

● **Recherche** maquettes Atlantic (antiquité) + birême imperator heller montées ou non. Thierry au 06 87 76 23 19 et 03 20 78 67 10.

● **Vends** lot de 300 figs métal, 20 mm, SHQ, FAA etc. non peintes. Tel : 01 43 53 07 90 (ap. 20h00).

● **Recherche** figs wargames foundry, citadel anciennes. Echanges possibles. 04 73 62 86 19.

● **Recherche** figurines models Grenadier de Middle Earh the Lord of the Ring boite. M. Morvan au 06 11 18 90 07.

● **Vends** figs 25 mm Essex et minifigs 1er empire, 15 mm divers, bon prix. G. Miard, 04 91 42 40 95 ou 06 09 49 61 53.

● **Achat** monnaies Révolution, Consulat, 1er Empire . P. Simon, St Amand les eaux. 03 27 27 80 94.

DOCUMENTATION

● **Recherche** Vae Victis 1, 2, 14 et 17. tél. au 06 19 96 50 99. Frederic Vincent, 110 rue de Colombes, 92 400 Courbevoie.

● **Recherche** doc sur guerre civile américaine, films, livres. 04 67 47 99 76.

● **Achète** livre sur la légion coll. les seigneurs de la guerre, ed; Atlas + VV 2 et 13 complets. **ahumez@aol.com**

● **Recherche** HS Militaria 2, 13, 15, 23, 31, Smaothrace n°182. Tél. 05 45 35 08 55.

INFORMATIQUE

● **Vends** cdrom sur les uniformes. Liste + prix : Laurent au 02 31 26 76 09 ou **vernierl@yahoo.fr**

● **Achète** Panzer General 3D, People General. contact : **lagierf@club-internet.fr** ou 06 81 17 97 60.

● **Echange** wargames PC (pas de copies) HPS etc. TBE complets ou achète idem. g.oster@club-internet.fr et 04 90 33 04 37.

● **Achète** très cher Swedish Touring car championship 2 au 04 74 90 04 82, Michel Baour,

FAITES CONFIANCE
À JEAN-PIERRE
ET EMMANUELLE
POUR LA PEINTURE DE VOS
FIGURINES 15/25 mm HISTORIQUE ET FANTASTIQUE.
NOUS CONSULTER POUR
ARMÉES « CLÉ EN MAIN »
ET POUR DÉCORS
TÉL. 03 23 25 96 24,
DE 10H00 À 20H00

ejp.brumaud@wanadoo.fr

FANZINES

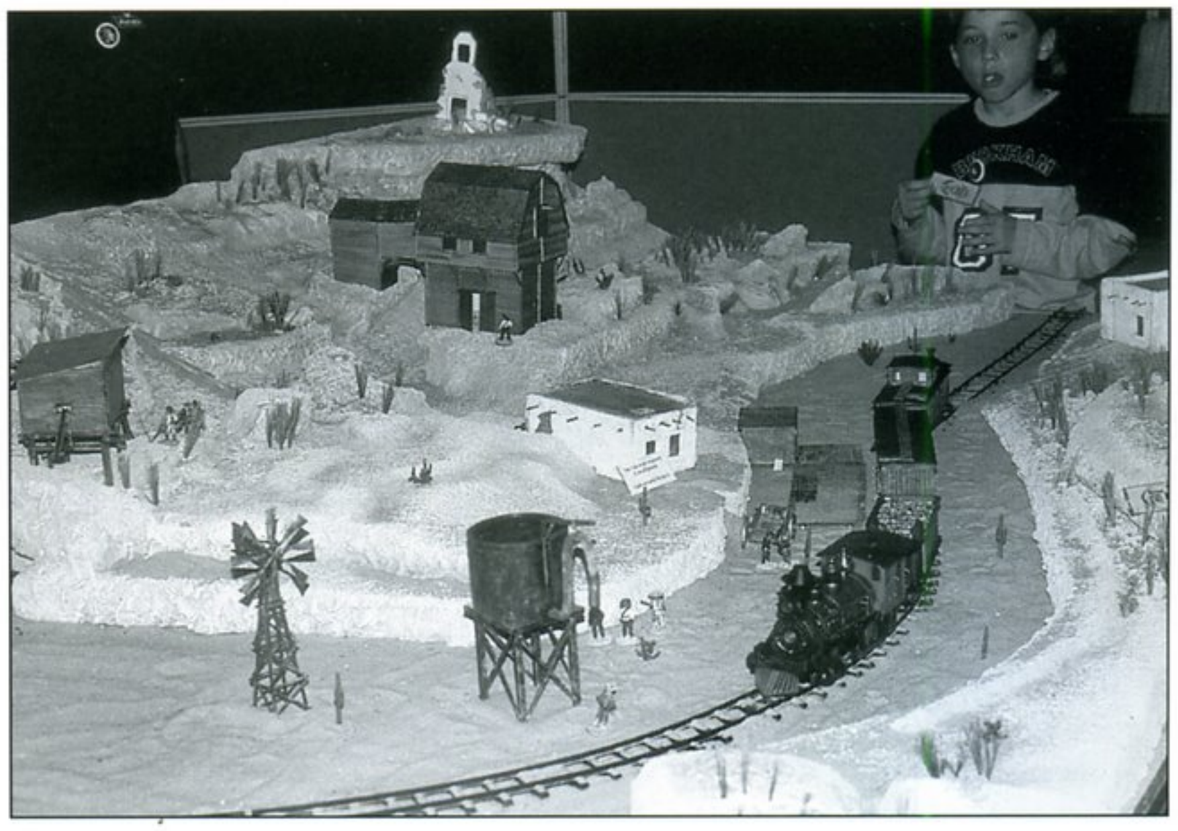
● **Le Carnyx n°50 :** au sommaire : Un scénario ***DBM*** sur la bataille de panipat en 1398, La bataille de Chaerona en 338 av. J-C. pour ***DSC***, un scénario ***LOTR*** sur la fuite de la Moria, La bataille de Toulouse 1814 pour ***NPOW*** et l'historique de la campagne de 1814 dans le Sud-ouest, un article sur l'art et la manière de concevoir les bagages à ***DBM*** et un passage en revue de l'armée byzantine des Xe et XIe siècles. **Contact :** Rohas Didier au 03 21 49 19 56. Abonnement : 6 numéros pour 22,80 euros et 3,80 euros à l'unité par VPC port compris.

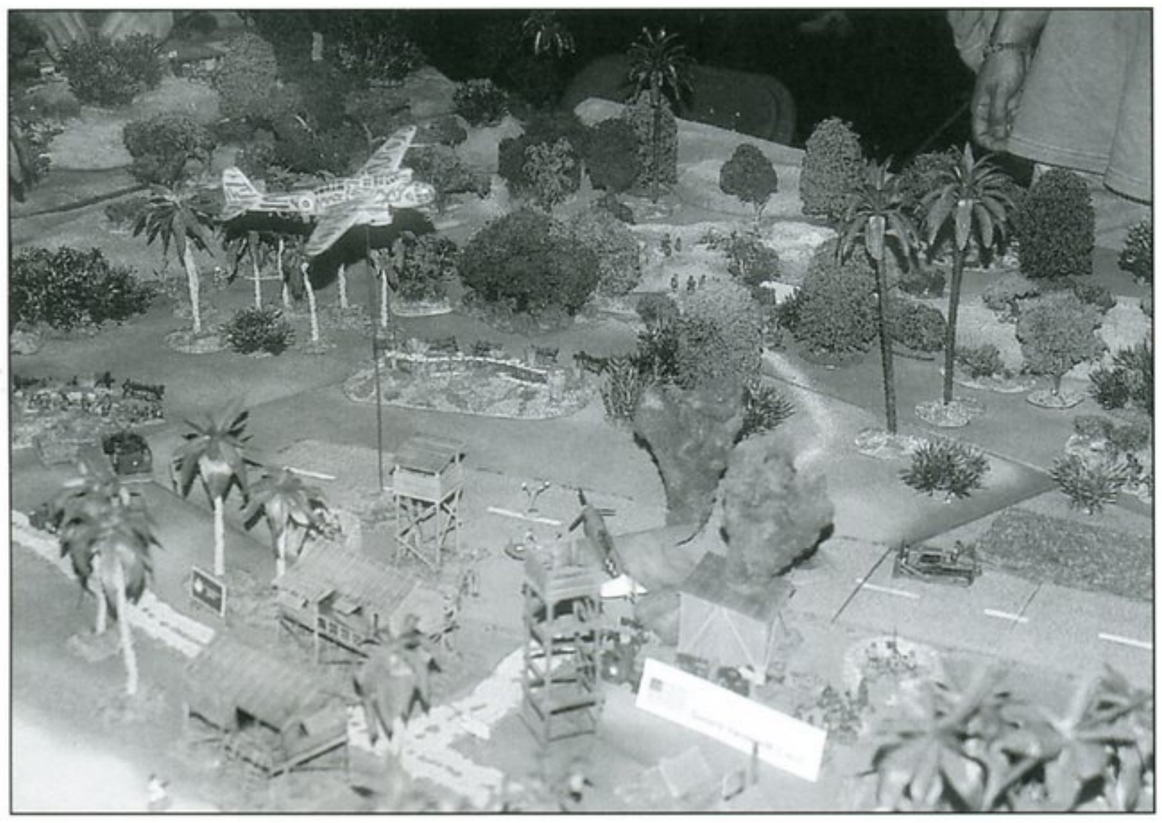
Faites-vous connaître !

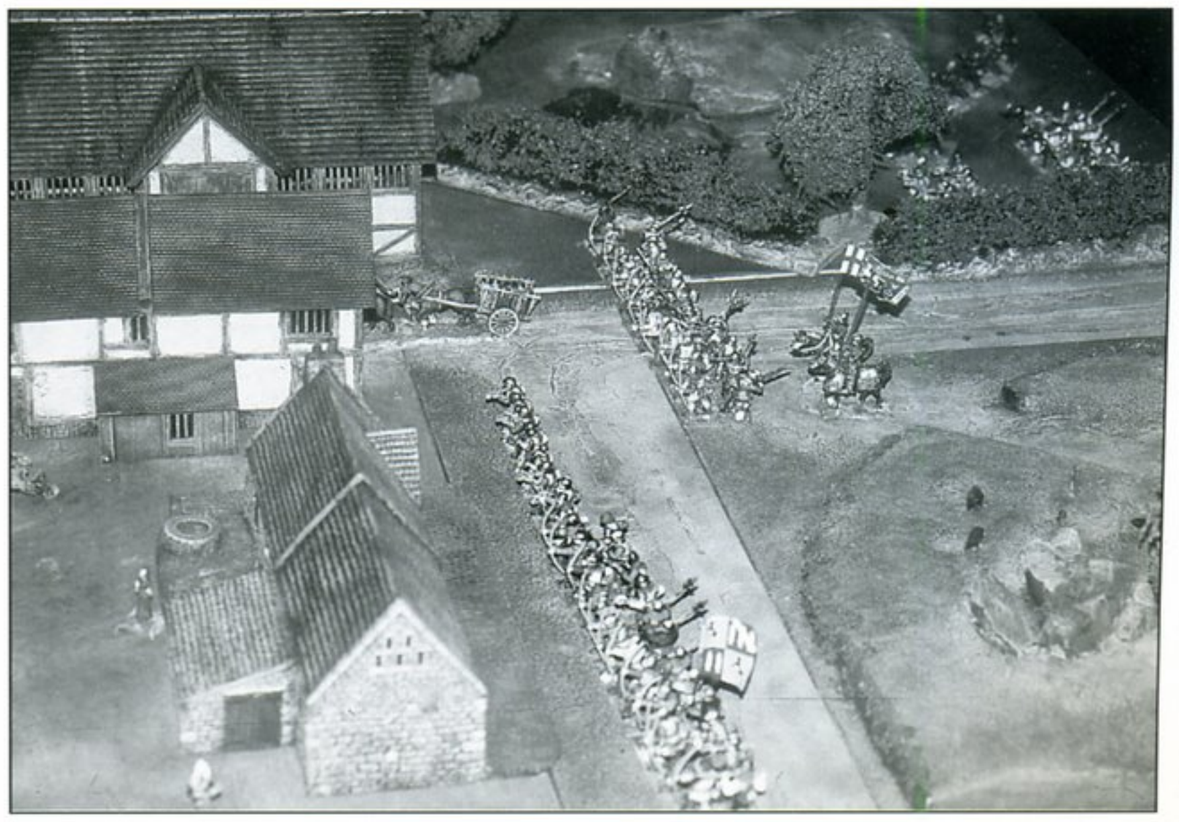
Amis des clubs, pour vous faire connaître ou pour tout changement d'adresse, une seule consigne : **contactez-nous au plus vite !** Nous demandons également aux clubs qui **disparaissent** de nous en informer. ***VaeVictis*** : 5, av. de la République, 75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11. E-mail : **vaevictis@histecoll.com**

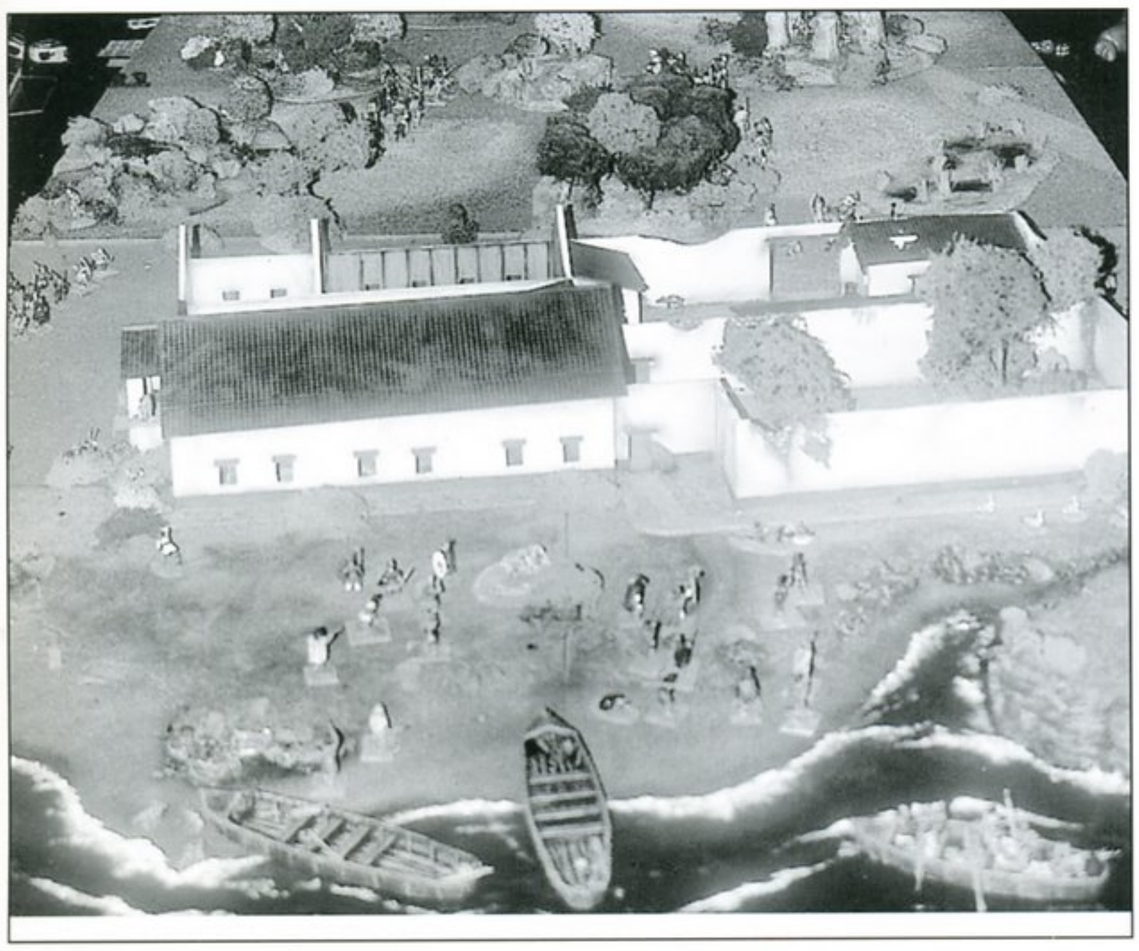
LONDRES, SALUTE 2004

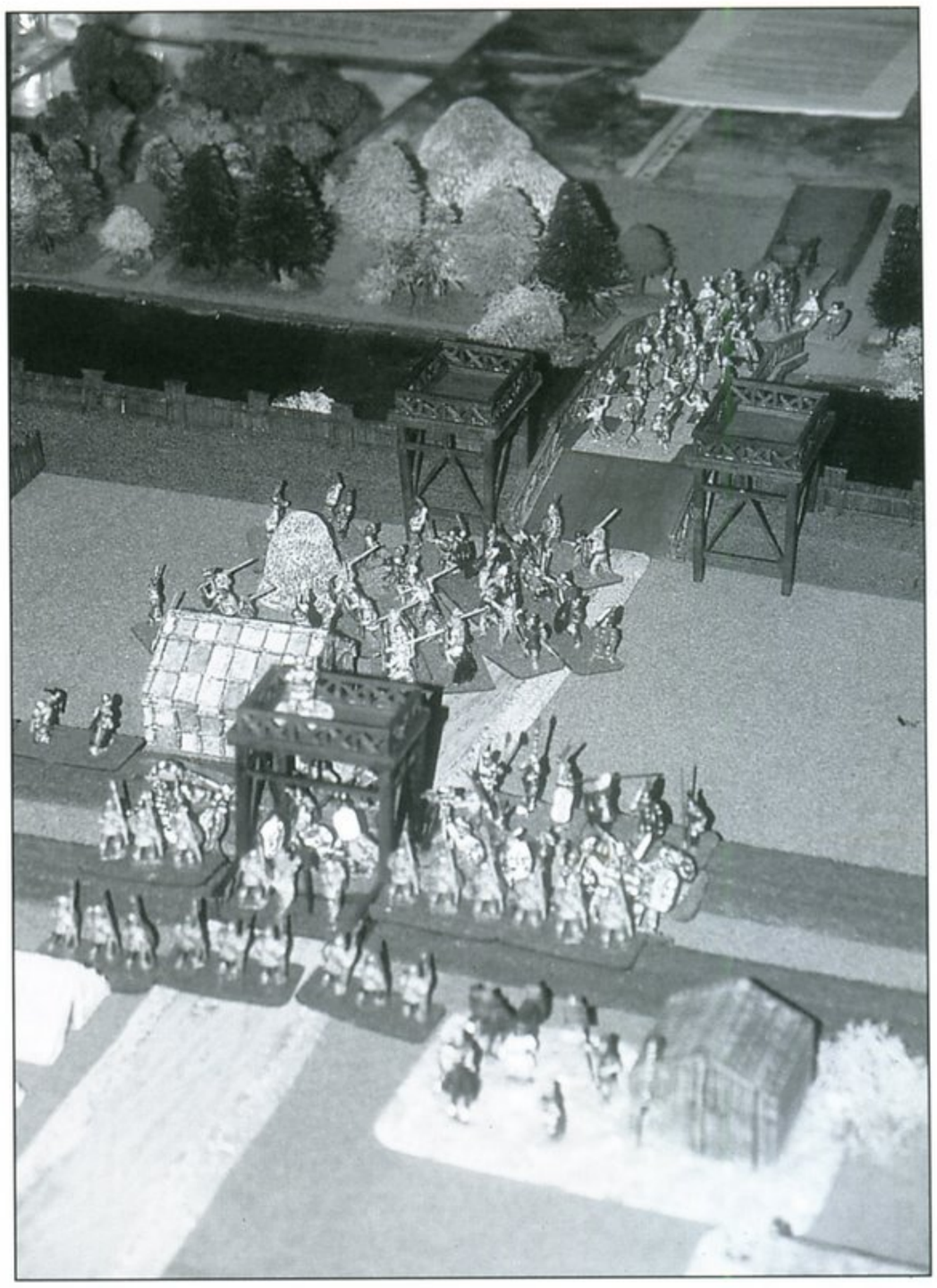
S'il y a bien un domaine ou l'Anglais brille, c'est dans celui de la figurine. Historique, fantastique, en plomb, en plastique, toutes les figurines et tous les jeux de figurines ont leur place à salute, la grand-messe londonienne annuelle. la manifestation dure une journée et est de plus organisée par un seul et unique club, les South london Warlords. on y trouve réunis plusieurs centaines de stands et de tables de démos sans oublier des milliers de joueurs et de passionnés de tous poils. On y joue à toutes les périodes, napoléonien et 2e GM bien sûr, mais aussi guerre de Corée, guerre de secession, Guerrre civile russe, Far west, médiéval, antique, naval... il y en a poutr tous les goûts. Si vous deviez aller ne serait-ce qu'une fois à Londres dans votre vie de figuriniste, allez y pour Salute ! et lorsque vous rentrerez en France, vous vous poserez comme nous cette question : pourquoi eux et pas nous ? Peut-être cela tient il tout simplement au fait que la quasi totalité des marques des figurines sont aujourd'hui anglo-saxonnes... allez savoir. ❐











Dortmund
Amateur Wargamers